LASER COMPUTER club

I.C.C. International Computer Club

PUBBLICAZIONE PERIODICA DI INFORMATICA

Agosto 1988 Anno III N. 4
Bimestrale Lire 4.000



NIM

ATTERRAGGIO STRUMENTALE

IL LABIRINTO STREGATO

SWATTING

ATZECO ADVENTURE

EDITORE: SOFIN srl - Como 22100 - Piazza del Popolo 14 - Sped. in Abb. Post. Gr. IV (70%)

LASER COMPUTER club
I.C.C. International Computer Club
PUBBLICAZIONE PERIODICA DI INFORMATICA
Agosto 1988 Anno III N. 4 Bimestrale Lire 4.000

Anno III - N. 4 - Agosto 1988
Sped. Abb. Post Gr. IV (70%)
Reg. Trib. Como: N° 1/86 del 23/01/86
Una copia L. 4.000
Arretrati il doppio da richiedere con pagamento anticipato

EDITORE: SOFIN s.r.l. - Como - P.zza del Popolo, 14

DIRETTORE RESPONSABILE: Graziano Venturini

REDAZIONE: Potito Brunato

COLLABORATORI: International Computer Club - Zurigo

REDAZIONE, AMMINISTRAZIONE, ABBONAMENTI E PUBBLICITÀ:
Via Valleggio 2 - 22100 Como - Tel.: (031) 27.50.88

STAMPA: Tecnografica s.n.c. - LOMAZZO (CO)

IMPAGINAZIONE: PARTNERS (CO)

FOTOCOMPOSIZIONE: Compos Center - LOMAZZO (CO)

Sommario



Posta e telefono

Riprendiamo in questo numero la posta ... "ferragostana", dato che il numero esce in agosto. Il Direttore ha voluto prendersi le ferie e ha lasciato a noi della Redazione l'incarico di fare i convenevoli.
Occorre chiarire, innanzitutto, il significato di bimestrale. Sapete tutti che vuol dire "ogni due mesi". E così è. Diverso invece è il periodo di spedizione, che inizia normalmente nei primi giorni successivi alla scadenza. Un esempio chiarirà il concetto.
Il numero 4 della rivista Laser Computer Club esce ad agosto. La spedizione inizierà i primi giorni di settembre. Potevamo, ad onor del vero, spedire il tutto alla fine di luglio (poste italiane permettendo, sapete come sono pignole), ma c'era il vago sospetto che più di qualche postino fosse in ferie, e la rivista non venisse recapitata, o che più di qualche abbonato fosse in vacanza da qualche altra parta d'Italia che non il suo solito luogo di residenza, ed il rischio che la rivista venisse smarrita o arrivasse illeggibile era molto alto.
Il concetto, tuttavia, vale anche per le altre spedizioni. Fate conto, tanto per intenderci, che la rivista esca regolarmente alla fine del mese (nel nostro caso, il 31 agosto).
Chiarito il punto, entriamo direttamente nell'angolo della posta, che già da un numero langue in attesa.
Ed iniziamo con Carrara Carlo, che ci fa i complimenti per la rivista e vuole sapere se può inviare programmi di grafica. Naturalmente sono i benvenuti. Da tempo la nostra rivista ha pubblicato programmi di grafica, ma c'è spazio per tutti. Tu invia i tuoi listati e noi vedremo se pubblicarli (e lo faremo se programmi analoghi non sono già stati ospitati sulla rivista). Del resto Nembro (BG) è vicino a Como, e i programmi dovrebbero giungere in fretta.
Scafi Raffaella di Camogli (GE) (bel posto, in questo periodo, non c'è che dire), dice di possedere

un Laser 500 e di aver trovato errori nei listati "totocalcio" e "reversi" da tempo pubblicati. Chiede molto gentilmente di rivederli e di stampare sul prossimo numero (sarebbe questo) l'"errata corrige", la correzione degli errori.
Prendiamo lo spunto da questa lettera per chiarire definitivamente il concetto di errore. "Errore" secondo L'Oli-Devoto, il primo vocabolario che ci è capitato sotto mano, ha diverse interpretazioni: significa "abbandono della verità", oppure "infrazione nei confronti di una regola o di una consuetudine", oppure "azione inopportuna o svantaggiosa", oppure ancora "differenza fra valore vero e quello misurato" (tra cui rientra anche l'errore accidentale). Supponiamo che il concetto espresso da Raffaella sia legato a quest'ultima interpretazione del vocabolo "errore". E ad essere del tutto sinceri ci sta benissimo: se qualcosa misurato si discosta da quello che è il valore vero, significa che c'è stato un errore. E qui nasce il problema. Ovverossia, come nel caso di "reversi", sono già stati pubblicati degli "errata corrige". Infatti ci erano stati segnalati. Raffaella purtroppo non ci segnala quali errori ha riscontrato. Ad esempio: poteva dire che alla riga xyz trova l'errore "return without gosub". In altre parole, e questo vale per tutti: siamo ben disponibili a correggere gli errori dei listati che, per quanto attentamente guardati, possono presentare imperfezioni. Ma chiediamo a tutti voi di darci una mano, segnalando dove si trova l'errore e, non male come idea, secondo voi come andrebbe corretto.
Qualcuno si lamenta perchè riceve la rivista con due o tre mesi di ritardo, o addirittura saltano dei numeri.
Calcolando anche il mese di emissione, a qualcuno in effetti la rivista arriva due mesi dopo. Esempio: calcolando anche agosto, chi la riceve a fine settembre, e succederà, ha atteso due mesi. Abbiamo chiarito più sopra che noi spediamo scaduto il termine di copertina.
Per quanto riguarda invece il non ricevere alcuni numeri, se sono recentissimi (l'ultimo in stampa, per intenderci), è molto probabile che ci sia un differente calcolo dei tempi tra la redazione e l'abbonato. Se invece il numero è vecchio, i casi sono due: o il versamento per l'abbonamento è giunto quando già era stato spedito quel numero, e allora significa che l'abbonamento stesso decorre dal numero seguente e per sei numeri, o che effettivamente non è mai giunto. Nel qual caso siamo pronti a rispedirlo, ed è già successo diverse volte. Ma non per questo ci dovete scrivere che non intendete rinnovare l'abbonamento a causa di questi disguidi. Il nuovo editore ha in programma una ristrutturazione in senso positivo della testata e i benefici non si faranno attendere. Viale Ruggero di Chioggia (VE) vuole programmi che riguardino le previsioni del tempo e la meteorologia. Confessiamo candidamente che non ci avevamo mai pensato. In realtà, considerato che anche le televisioni ufficiali trasmettono previsioni del tempo con l'aiuto di elaboratori elettronici (e che fior fiore di elaboratori), aiutati da satelliti geostazionari sofisticatissimi, e che pure parecchie volte fanno cilecca, ritenevamo che la materia non fosse pane per i denti di un Laser 500, e tanto meno di un 310. E più ci pensiamo, più riteniamo irrealizzabile il progetto.
C'è poi la simpatica lettera di Viola Lorenzo, Torri di Quartesolo (VI). Lo rassicuriamo subito sulla cassetta "Laser 500 Paint utility". Avevamo riscontrato alcune difficoltà di caricamento, segnalate da alcune parti. Abbiamo quindi deciso di pubblicare quasi interamente il programma per permettere a chiunque di digitarlo e salvarlo sul proprio nastro attraverso il proprio registratore, e togliere quegli inconvenienti di caricamento.
Per quanto riguarda le riparazioni del Laser 500, bisogna proprio dire che il club è davvero esclusivo. Infatti i computer Laser, benchè diffusi in oltre 10.000 unità in Italia, non sono commercializzati da altri importatori, e dunque le riparazioni sono fattibili solo presso le sedi locali della Multididact. Tuttavia, il mezzo più veloce è quello di inviare il computer a Como, specificando chiaramente il guasto: i nostri prezzi sono ridotti al puro costo di riparazione.
E veniamo alle domande specifiche.
La rivista fa fatica ad uscire ogni due mesi, figuriamoci renderla mensile o bisettimanale. L'idea ci era già venuta (renderla mensile), ma c'è carenza di software interessante da pubblicare. Se i club sorti intendessero davvero collaborare il discorso "mensile" si potrebbe proprio fare.
Il software pubblicizzato nelle ultime pagine subirà una radicale trasformazione nell'ultimo numero (per Natale).
La light pen e il software relativo non hanno molta richiesta: innanzitutto perchè la periferica legge solo a video, e dunque non è uno strumento tipo "codice a barre", e poi perchè, detto fra noi, non è nemmeno molto diffusa tra i possessori di Laser.
I lettori in provincia di Vicenza che possiedono il Laser 500 ci sono: invece che fornirti gli indirizzi, pubblichiamo, se permetti, il tuo, in modo che possano mettersi in contatto con te. E chissà mai che non nasca il primo Laser Club del Veneto.
Chiunque è interessato, quindi, scriva a Viola Lorenzo, Via Monte Grappa 8, 36040 Torri di Quartesolo (VI).
Al prossimo numero.
E il turbo?

Nim

PER LASER 500/310/210/110

Si tratta di un giochetto che si fa con un certo numero di cerini e due giocatori. Computer e persona.
Il NIM è un gioco deterministico nel senso che esiste la possibilità di stabilire in qualsiasi momento chi dei due giocatori vince o può vincere.

Le regole sono semplici.
Si parte con un numero di cerini disposti sul tavolo (minimo tre).
I giocatori possono prelevare a turno un numero massimo di cerini non superiore alla metà. Perde chi rimane per ultimo con un solo cerino.

```
10 '**********************************
20 '***     NIM  GIOCO DEI CERINI     ***
30 '***     LISTATO PER LASER 310     ***
40 '***        DI  ROBERTO B.         ***
50 '**********************************
60 CLS
180 INPUT "CONOSCI GIA' LE REGOLE";R$
190 IF R$="S" THEN 300
200 CLS
210 PRINT "IL GIOCO DEL NIM SI GIOCA CON QUANTI CERINI VUOI."
230 PRINT "OGNI GIOCATORE FA UNA PRESA A TURNO"
240 PRINT "TOGLIERE DAL TAVOLO UN NUMERO DI CERINI, PURCHE'"
250 PRINT "IFERIORE O UGUALE ALLA META' DEI CERINI PRSENTI"
260 PRINT
280 PRINT:PRINT "PERDE CHI RESTA CON UN SOLO CERINO. AUGURI"
290 PRINT:PRINT "PER CONTINUARE PREMI RETURN ";:INPUT R$
300 CLS
310 PRINT "IL GIOCO DEL NIM !!!"
320 PRINT:INPUT "QUANTI CERINI VUOI PER GIOCARE (MAX 100)";N
330 IF N<=0 OR N>100 THEN PRINT "RISPETTARE LE REGOLE":GOTO 320
340 IF N<=2 THEN PRINT "ALLORA NON CI SIAMO CAPITI?":GOTO 320
350 PRINT :INPUT "VUOI MUOVERE TU PER PRIMO ";R$
360 IF R$="S" THEN GOTO 470 ELSE IF R$<>"N" THEN GOTO 350
370 IF N>63 THEN P2=63:GOTO 430
380 IF N>31 THEN P2=31:GOTO 430
390 IF N>15 THEN P2=15:GOTO 430
400 IF N>7 THEN P2=7:GOTO 430
410 IF N>3 THEN P2=3:GOTO 430
420 P2=1
430 IF P2<(N/2) THEN P2=P2+1:GOTO 430
440 PRINT:PRINT "TOLGO ";N-P2;" CERINI, E NE RESTANO ";P2;
450 N=P2
460 IF P2=1 THEN GOTO 590
470 PRINT:PRINT "ORA TOCCA A TE LA MOSSA..."
480 INPUT "...QUANTI CERINI HAI DECISO DI TOGLIERE ";P1
490 IF P1<=0 THEN PRINT "SEI PROPRIO UN BEL TIPO!";:GOTO 480
500 'N1=(N MOD 2)
510 IF P1>((N-N1)/2) THEN PRINT "NON E' PSSIBILE ":GOTO 480
520 PRINT "RESTANO ";N-P1;" CERINI"
530 N=N-P1
540 IF N=1 THEN GOTO 560
550 GOTO 370
560 PRINT:PRINT "BRAVO, VISTO CHE PUOI VINCERE ANCHE TU!"
570 PRINT "RITENTA, TI POTREBBE ANDARE DI NUOVO BENE"
580 GOTO 610
590 PRINT:PRINT "NATURALMENTE SONO UN COMPIUTER"
600 PRINT "MI PIACE VINCERE !!!"
610 PRINT:INPUT "VUOI GIOCARE UN' ALTRA PARTITA CON ME";R$
620 IF R$="S" THEN GOTO 300
630 IF R$<>"N" THEN 610
640 PRINT "CIAO E' STATO UN VERO PIACERE GIOCARE CON TE"
650 END
```

```
10 '####################################
20 '###    NIM  GIOCO DEI CERINI    ###
30 '###    LISTATO PER LASER 500    ###
40 '###       DI  ROBERTO B.        ###
50 '####################################
60 '
180 TEXT 80:CLS:PRINT :INPUT "CONOSCI GIA' LE REGOLE";R$
190 IF R$="S" THEN 300
200 CLS
210 PRINT "IL GIOCO DEL NIM SI GIOCA CON QUANTI CERINI VUOI."
220 PRINT "AL POSTO DEI CERINI PUOI USARE QUALUNQUE TIPO DI OGGETTO."
230 PRINT "OGNI GIOCATORE FA UNA PRESA A TURNO: UNA PRESA CONSISTE NEL"
240 PRINT "TOGLIERE DAL TAVOLO UN QUALSIASI NUMERO DI CERINI, PURCHE'"
250 PRINT "IFERIORE O UGUALE ALLA META' DEI CERINI CHE SONO SUL TAVOLO."
260 PRINT "SE VI E' UN NUMERO DISPARI DI CERINI NON SI TAGLIA UN CERINO A"
270 PRINT "META', MA SI PRENDONO AL MASSIMO LA META' MENO... MEZZO CERINO."
280 PRINT:PRINT "PERDE CHI RESTA CON UN SOLO CERINO. AUGURI !!!"
290 PRINT:PRINT "PER CONTINUARE PREMI RETURN ";:LINE INPUT R$
300 CLS
310 PRINT "IL GIOCO DEL NIM !!!"
320 PRINT:INPUT "CON QUANTI CERINI DESIDERI GIOCARE (MAX 100)";N
330 IF N<=0 OR N>100 THEN PRINT:PRINT CERCHIAMO DI RISPETTARE LE REGOLE !":GOTO 320
340 IF N<=2 THEN PRINT "MA ALLORA NON CI SIMO CAPITI ?":GOTO 320
350 PRINT :INPUT "VUOI MUOVERE TU PER PRIMO ";R$
360 IF R$="S" THEN GOTO 470 ELSE IF R$<>"N" THEN GOTO 350
370 IF N>63 THEN P2=63:GOTO 430
380 IF N>31 THEN P2=31:GOTO 430
390 IF N>15 THEN P2=15:GOTO 430
400 IF N>7 THEN P2=7:GOTO 430
410 IF N>3 THEN P2=3:GOTO 430
420 P2=1
430 IF P2<(N/2) THEN P2=P2+1:GOTO 430
440 PRINT:PRINT "TOLGO ";N-P2;" CERINI, E NE RESTANO ";P2;" SUL TAVOLO"
450 N=P2
460 IF P2=1 THEN GOTO 590
470 PRINT:PRINT "ORA TOCCA A TE LA MOSSA..."
480 INPUT "...QUANTI CERINI HAI DECISO DI TOGLIERE ";P1
490 IF P1<=0 THEN PRINT "SEI PROPRIO UN BEL TIPO!":PRINT "ALLORA ";:GOTO 480
500 'N1=(N MOD 2)
510 IF P1>((N-N1)/2) THEN PRINT "TIZZONE, NON PIU' DELLA META' CAPITO ?  ORA DIMMI...":GOTO 480
520 PRINT "RESTANO ";N-P1;" CERINI"
530 N=N-P1
540 IF N=1 THEN GOTO 560
550 GOTO 370
560 PRINT:PRINT "BRAVO, VISTO CHE PUOI VINCERE ANCHE TU!"
570 PRINT "RITENTA, TI POTREBBE ANDARE DI NUOVO BENE"
580 GOTO 610
590 PRINT:PRINT "NATURALMENTE SONO UN COMPIUTER"
600 PRINT "MI PIACE VINCERE !!!"
610 PRINT:INPUT "VUOI GIOCARE UN' ALTRA PARTITA CON ME";R$
620 IF R$="S" THEN GOTO 300
630 IF R$<>"N" THEN 610
640 PRINT "CIAO E' STATO UN VERO PIACERE GIOCARE CON TE"
650 END
```

Atterraggio strumentale

per Laser 310

Lo scopo del gioco è di far atterrare una nave spaziale sopra una delle tre basi situate sopra la piattaforma, utilizzando i tasti del cursore freccia a destra per spostare l'astronave verso destra, e la freccia di sinistra per spostare l'astronave a sinistra, mentre la freccia in sù sposta verso l'alto l'astronave.

La piattaforma è disegnata utilizzando i caratteri (X) e (^), la base con il CHR$(159).

Il punteggio viene visualizzato in alto a sinistra del video.

Ovviamente se state sospesi in aria consumate carburante e, all'esaurimento di questo perdete il controllo dell'astronave.

Ciò avviene anche se mancate una delle basi. Il gioco ricomincia premendo il tasto RETURN.

L'animazione grafica viene effettuata sovrapponendo rapidamente la stampa dell'astronave nella posizione attuale alla vecchia posizione.

```
10 '**************************
20 '** ATTERRAGGIO STRUMEN. **
30 '**LISTATO  PER LASER 310**
40 '**    DI SIMONE B.      **
50 '**************************
60 '
101 REM
103 SC=0:S=20
110 CLS:GOSUB 600
115 PRINT@0,"CARBURANTE LITRI ";S
117 PRINT@32,"PUNTI............";SC
120 PRINT@(Y*32)+X,"       "
130 PRINT@(Y*32)+32+X," (#) "
135 XX$=INKEY$
140 IF XX$="M" THEN X=X-1
150 IF XX$="," THEN X=X+1
160 IF XX$="." THEN T=Y-1:GOTO 400
170 IF X<=-1 THEN X=0
180 IF X>=28 THEN X=28
190 Y=Y+1:FOR A=0 TO 10:NEXT
200 IF Y=12 THEN GOTO 500
210 GOTO 120
400 PRINT@(Y*32)+64+X,"  *  "
405 PRINT@(Y*32)+96+X,"     "
419 S=S-2'CARBURANTE
420 IFS=-2 THEN GOTO 800
430 GOTO 115
500 IF NOT (X=1 OR X=11 OR X=21) THEN 800
510 IF X=1 THEN SC=SC+200
520 IF X=11 THEN SC=SC+100
530 IF X=21 THEN SC=SC+150
540 PRINT@(32*10)+10,"BEN FATTO"
550 FOR A=0 TO 1000:NEXT
560 CLS
570 GOTO 110
600 PRINT@(14*32),"XX200XXXXXXX100XXXXXXX150XX"
610 X=INT(RND(15)+1)
620 Y=2
630 PRINT@(13*32),"---^---------^---------^---"
660 RETURN
800 PRINT@(32*Y)+X,"     "
810 PRINT@(32*Y)+32+X," (#) "
820 Y=Y+1:FOR A=0 TO 10:NEXT
830 IF Y=13 THEN 900
840 PRINT@(32*5)+8,"PERICOLO"
850 FOR N=1 TO 10:NEXT
870 PRINT@(32*5)+8,"          "
880 GOTO 800
900 FOR Q=0 TO 400:NEXT:CLS
910 PRINT@(32*5)+8,"MISSIONE FALLITA"
915 PRINT@(32*6)+8,"  PUNTI =";SC
920 FOR N=1 TO 10:NEXT
940 PRINT@(32*7)+8,;
945 INPUT"PREMERE RETURN";WW$
1000 CLS:RUN
```

Atterraggio strumentale

per Laser 500

Lo scopo del gioco è di far atterrare una nave spaziale sopra una delle tre basi situate sopra la piattaforma, utilizzando i tasti del cursore freccia a destra per spostare l'astronave verso destra, e la freccia di sinistra per spostare l'astronave a sinistra, mentre la freccia in sù sposta verso l'alto l'astronave.

La piattaforma è disegnata utilizzando i caratteri (X) e (ˆ), la base con il CHR$(159).

Il punteggio viene visualizzato in alto a sinistra del video.

Ovviamente se state sospesi in aria consumate carburante e, all'esaurimento di questo perdete il controllo dell'astronave.

Ciò avviene anche se mancate una delle basi. Il gioco ricomincia premendo il tasto RETURN.

L'animazione grafica viene effettuata sovrapponendo rapidamente la stampa dell'astronave nella posizione attuale alla vecchia posizione.

VARIABILI USATE:
SC = punteggio
S = carburante
DEF FN P$ = locazione X e Y del cursore
XX = lett. dei tasti cursori.

```
10 '******************************************
20 '****     ATTERRAGGIO STRUMENTALE      ****
30 '****      LISTATO PER LASER 500       ****
40 '****           di SIMONE B.           ****
50 '******************************************
60 '
100 DEF FN P$(X,Y)=CHR$(27)+CHR$(161)+CHR$(32+X)+CHR$(32+Y)
110 SC=0:S=20:CLS:RANDOMIZE
120 GOSUB 390
130 PRINT FN P$(0,0);"CARBURANTE LITRI ";S
140 PRINT FN P$(0,1);"PUNTI........... ";SC
150 PRINT FN P$(X,Y);"     "
160 PRINT FN P$(X,Y+1);" {-} "
170 XY=PEEK(&H85F0)
180 IF XY=34 THEN X=X-1
190 IF XY=22 THEN X=X+1
200 IF XY=46 THEN Y=Y-1:GOTO 260
210 IF X<=-1 THEN X=0
220 IF X>=28 THEN X=28
230 Y=Y+1:FOR A=0 TO 10:NEXT
240 IF Y=18 THEN 310
250 GOTO 150
260 PRINT FN P$(X,Y+2);"  *  "
270 PRINT FN P$(X,Y+3);"     "
280 S=S-2
290 IF S=-2 THEN 460
300 GOTO 130
310 IF NOT (X=1 OR X=11 OR X=21) THEN GOTO 460
320 IF X=1 THEN SC=SC+200
330 IF X=11 THEN SC=SC+100
340 IF X=21 THEN SC=SC+150
350 PRINT FN P$(10,10);"BEN FATTO!"
360 FOR A=1 TO 1000:NEXT
370 CLS
380 GOTO 120
390 PRINT FN P$(0,22);STRING$(27,CHR$(159))
400 X=INT(RND(1)*27)+1
410 Y=2
420 PRINT FN P$(0,19);"   ^         ^         ^  "
430 PRINT FN P$(0,20);"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
440 PRINT FN P$(0,21);"200        100        150"
450 RETURN
460 PRINT FN P$(X+1,Y);  "     "
470 PRINT FN P$(X+1,Y+1);" {-} "
480 Y=Y+1:FOR A=0 TO 10:NEXT
490 IF Y=19 THEN 540
500 PRINT FN P$(10,10);"PERICOLO"
510 FOR N=1 TO 10:NEXT N
520 PRINT FN P$(10,10);"         "
530 GOTO 460
540 REM
550 PRINT FN P$(8,10);"MISSIONE FALLITA"
560 PRINT FN P$(10,12);"PUNTI = ";SC
570 PRINT FN P$(9,14);"PREMI RETURN";
580 FOR N=1 TO 10:NEXT N
590 LINE INPUT ;WW$
600 CLS:RUN
```

Il labirinto stregato

per Laser 500-310

È un gioco molto simile ad una adventure, e pur basandosi sulle casualità di sorte, è assai divertente e completo! Ecco di cosa si tratta: dovete attraversare un complesso labirinto costituito da dieci stanze principali e da un'infinità di cunicoli. La difficoltà non consiste solamente nell'arrivare all'uscita; durante il percorso, infatti, incontrerete mostri, ostacoli oppure il folletto e la principessa che verranno in vostro aiuto; all'inizio avete con voi trenta pezzi d'oro; dovete conservarne almeno 25 pezzi da donare all'uscita al signore del labirinto, se non avrete pezzi a sufficienza verrete divorati.

```
10 '**************************************
20 '***          IL LABIRINTO          ***
30 '***     LISTATO PER LASER 500      ***
40 '***          di ENRICO M.          ***
50 '**************************************
60 '
100 TEXT 40:CLS:S=30
110 GOSUB 1180
120 X=0
130 S=30
140 W=1:RANDOMIZE
150 PRINT "SEI ALL'INGRESSO DI UN"
160 PRINT "LABIRINTO PIENO DI CUNICOLI"
170 PRINT "CHE SI INTRECCIANO, E NEL"
180 PRINT "QUALE CI SONO DIECI STANZE"
190 PRINT
200 LINE INPUT "PREMI RETURN ";X$
210 CLS
220 GOSUB 1180
230 PRINT "HAI CON TE TRENTA PEZZI D'ORO"
240 PRINT "SUL TUO CAMMINO INCONTRERAI"
250 PRINT "VARI MOSTRI CE LOTTERANNO"
260 PRINT "CON TE, O LA PRINCIPESSA CHE"
270 PRINT "VERRA IN TUO AIUTO."
280 PRINT "POTRAI PERDERE PARTE DEL TUO"
290 PRINT "TESORO O VINCERE ALTRO ORO"
300 PRINT:LINE INPUT "PREMI RETURN ";X$
310 CLS
320 GOSUB 1180
330 PRINT "L'IMPORTANTE E' GUNGERE "
340 PRINT "ALL'USCITA, CON ALMENO 25"
350 PRINT "PEZZI D'ORO DA DONARE AL"
360 PRINT "AL SIGNORE DEL LABIRINTO"
370 PRINT "ALTRIMENTI SARAI MANGIATO"
380 PRINT "BUONA FORTUNA !":PRINT
390 LINE INPUT "PREMI IL TASTO RETURN";QUO$
400 RANDOMIZE
410 IF W<1 THEN W=1
420 IF W>10 THEN W=10
430 IF W=10 THEN GOTO 1220
440 GOSUB 1180
450 PRINT "QUESTA E LA STANZA NUMERO ";W
460 PRINT :X=X+1
470 PRINT "QUESTA E LA MOSSA NUMERO ";X
480 PRINT
490 IF S<1 THEN S=5
500 PRINT "HAI ";S;" PEZZI D'ORO "
510 PRINT
520 K=INT(RND(1)*4)+2
530 PRINT "DI FRONTE CI SONO  ";K
540 PRINT "PORTE QUALE VUOI APRIRE ";
550 INPUT A
560 IF A>K THEN GOTO 550
570 GOSUB 1180
580 IF RND<.1 THEN GOSUB 870
590 IF  A<>K THEN GOSUB 610
600 IF  A=K THEN GOSUB 870
610 K=INT(RND(1)*4)
620 IF K=0 THEN E$=" MOSTRO "
630 IF K=1 THEN E$=" MAGO "
640 IF K=2 THEN E$=" FANTASMA "
650 IF K=3 THEN E$=" GUARDIANO "
660 PRINT "SCICCO TI SEI FATTO VEDERE"
670 PRINT "DA UN ";
680 E=INT(RND(1)*4)
690 IF E=0 THEN F$=" PUGNALE "
700 IF E=1 THEN F$=" SPADA "
710 IF E=2 THEN F$=" CLAVA "
720 IF E=3 THEN F$=" CATENA "
730 PRINT E$;" ARMATO DI ";F$
740 PRINT
750 PRINT "BISOGNA COMBATTERE"
760 PRINT "QUALE ARMA SCEGLI ?"
770 PRINT " UN BASTONE  (1)"
780 PRINT " UNA SPADA   (2)"
790 PRINT " UNA CATENA  (3)"
800 INPUT "COSA SCEGLI ";B
810 IF B<1 OR B>3 THEN GOTO 800
820 C=INT(RND(1)*3)+1
830 GOSUB 1180
840 IF B=C THEN GOSUB 1370
850 IF B<>C THEN GOSUB 1430
860 GOTO 390
870 K=INT(RND(1)*4)
880 IF K=0 THEN GOSUB 930
890 IF K=1 THEN GOSUB 970
900 IF K=2 THEN GOSUB 1020
910 IF K=3 THEN GOSUB 1070
920 GOTO 390
930 PRINT "SEI CADUTO IN UNA BOTOLA "
940 W=W-1:PRINT "FORSE PERDERAI DELL'ORO"
950 S=S-INT(RND(1)*2)-1
960 RETURN
970 PRINT "UN MURO DI FIAMME TI BLOCCA"
```

```
980 PRINT "DEVI TORNARE INDIETRO !"
990 W=W-1
1000 S=S-INT(RND(1)*2)-1
1010 RETURN
1020 PRINT "LA PRINCIPESSA TI GUIDA E.."
1030 PRINT "FORSE RICEVERAI DELL'ORO"
1040 S=S+INT(RND(1)*5)+1
1050 W=W+INT(RND(1)*3)+1
1060 RETURN
1070 PRINT "IN FOLLETTO TI PORTA AD UNO"
1080 PRINT "SCRIGNO CONTENENTE 5 PEZZI "
1090 PRINT "D'ORO. QUANDO TU HAI DECISO"
1100 PRINT "QUANTO PRENDERE IL FOLLETTO"
1110 PRINT "TI ACCOMPAGNERA'........"
1120 PRINT
1130 INPUT "QUANTI PEZZI D'ORO PRENDI ";O
1140 IF O>5 OR O<1 THEN GOTO 1130
1150 S=S+O
1160 W=W-INT(O/2)
1170 RETURN
1180 CLS
1190 IF S<O THEN S=0
1200 PRINT "      LABIRINTO":PRINT
1210 RETURN
1220 PRINT "SEI ALL'USCITA !"
1230 PRINT "HAI ORO A SUFFICIENZA ?"
1240 PRINT "PREMI RETURN PER SCOPRIRLO";
1250 LINE INPUT C$
1260 CLS
1270 IF S>24 THEN GOTO 1320
1280 IF S<24 THEN PRINT "SEI STATO DIVORATO"
1290 PRINT "CON ";S;" PEZZI D'ORO"
1300 FOR D=0 TO 60:NEXT
1310 IF S<25 THEN GOTO 1500
1320 PRINT "SEI SALVO !!"
1330 PRINT "CON ";S;" PEZZI D'ORO"
1340 PRINT "IN ";X;" MOSSE"
1350 FOR D=0 TO 60:NEXT
1360 GOTO 1500
1370 PRINT "TU BATTI IL  ";E$
1380 S=S+INT(RND(1)*3)+1
1390 PRINT "ED HAI ";S;" PEZZI D'ORO"
1400 W=W+INT(RND(1)*4)+1
1410 PRINT "SEI VICINO ALLA STANZA N.";W
1420 RETURN
1430 PRINT "E IL  ";E$;" TI BATTE !!!"
1440 S=S-INT(RND(1)*4)-1
1450 PRINT "TI RESTANO ";S;" PEZZI D'ORO"
1460 W=W-1
1470 IF W<1 THEN W=1
1480 PRINT "RITORNA ALLA STANZA N.";W
1490 RETURN
1500 CLS
```

```
10 '***********************************
20 '***         IL LABIRINTO          ***
30 '***     LISTATO PER LASER 310     ***
40 '***          di ENRICO M.         ***
50 '***********************************
60 '
100 CLS:S=30
110 GOSUB 1180
120 X=0
130 S=30
140 W=1
150 PRINT "SEI ALL'INGRESSO DI UN"
160 PRINT "LABIRINTO PIENO DI CUNICOLI"
170 PRINT "CHE SI INTRECCIANO, E NEL"
180 PRINT "QUALE CI SONO DIECI STANZE"
190 PRINT
200 INPUT "PREMI RETURN ";X$
210 CLS
220 GOSUB 1180
230 PRINT "HAI CON TE TRENTA PEZZI D'ORO"
240 PRINT "SUL TUO CAMMINO INCONTRERAI"
250 PRINT "VARI MOSTRI CE LOTTERANNO"
260 PRINT "CON TE, O LA PRINCIPESSA CHE"
270 PRINT "VERRA IN TUO AIUTO."
280 PRINT "POTRAI PERDERE PARTE DEL TUO"
290 PRINT "TESORO O VINCERE ALTRO ORO"
300 PRINT:INPUT "PREMI RETURN ";X$
310 CLS
320 GOSUB 1180
330 PRINT "L'IMPORTANTE E' GUNGERE "
340 PRINT "ALL'USCITA, CON ALMENO 25"
350 PRINT "PEZZI D'ORO DA DONARE AL"
360 PRINT "AL SIGNORE DEL LABIRINTO"
370 PRINT "ALTRIMENTI SARAI MANGIATO"
380 PRINT "BUONA FORTUNA !":PRINT
390 INPUT "PREMI IL TASTO RETURN";QUO$
400 SOUND 1,1
410 IF W<1 THEN W=1
420 IF W>10 THEN W=10
430 IF W=10 THEN GOTO 1220
440 GOSUB 1180
450 PRINT "QUESTA E LA STANZA NUMERO ";W
460 PRINT :X=X+1
470 PRINT "QUESTA E LA MOSSA NUMERO ";X
480 PRINT
490 IF S<1 THEN S=5
500 PRINT "HAI ";S;" PEZZI D'ORO "
510 PRINT
520 K=INT(RND(4))+2
530 PRINT "DI FRONTE CI SONO  ";K
540 PRINT "PORTE QUALE VUOI APRIRE ";
550 INPUT A
560 IF A>K THEN GOTO 550
570 GOSUB 1180
580 IF RND(4)=1 THEN GOSUB 870
590 IF  A<>K THEN GOSUB 610
600 IF  A=K THEN GOSUB 870
610 K=INT(RND(4))
620 IF K=0 THEN E$=" MOSTRO "
630 IF K=1 THEN E$=" MAGO "
640 IF K=2 THEN E$=" FANTASMA "
650 IF K=3 THEN E$=" GUARDIANO "
660 PRINT "SCICCO TI SEI FATTO VEDERE"
670 PRINT "DA UN ";
680 E=INT(RND(4))
690 IF E=0 THEN F$=" PUGNALE "
700 IF E=1 THEN F$=" SPADA "
710 IF E=2 THEN F$=" CLAVA "
720 IF E=3 THEN F$=" CATENA "
730 PRINT E$;" ARMATO DI ";F$
740 PRINT
750 PRINT "BISOGNA COMBATTERE"
760 PRINT "QUALE ARMA SCEGLI ?"
770 PRINT " UN BASTONE  (1)"
```

```
780 PRINT " UNA SPADA    (2)"
790 PRINT " UNA CATENA   (3)"
800 INPUT "COSA SCEGLI ";B
810 IF B<1 OR B>3 THEN GOTO 800
820 C=INT(RND(3))+1
830 GOSUB 1180
840 IF B=C THEN GOSUB 1370
850 IF B<>C THEN GOSUB 1430
860 GOTO 390
870 K=INT(RND(4))
880 IF K=0 THEN GOSUB 930
890 IF K=1 THEN GOSUB 970
900 IF K=2 THEN GOSUB 1020
910 IF K=3 THEN GOSUB 1070
920 GOTO 390
930 PRINT "SEI CADUTO IN UNA BOTOLA "
940 W=W-1:PRINT "FORSE PERDERAI DELL'ORO"
950 S=S-INT(RND(2))-1
960 RETURN
970 PRINT "UN MURO DI FIAMME TI BLOCCA"
980 PRINT "DEVI TORNARE INDIETRO !"
990 W=W-1
1000 S=S-INT(RND(2))-1
1010 RETURN
1020 PRINT "LA PRINCIPESSA TI GUIDA E.."
1030 PRINT "FORSE RICEVERAI DELL'ORO"
1040 S=S+INT(RND(5))+1
1050 W=W+INT(RND(3))+1
1060 RETURN
1070 PRINT "IN FOLLETTO TI PORTA AD UNO"
1080 PRINT "SCRIGNO CONTENENTE 5 PEZZI "
1090 PRINT "D'ORO. QUANDO TU HAI DECISO"
1100 PRINT "QUANTO PRENDERE IL FOLLETTO"
1110 PRINT "TI ACCOMPAGNERA'........"
1120 PRINT
1130 INPUT "QUANTI PEZZI D'ORO PRENDI ";O
1140 IF O>5 OR O<1 THEN GOTO 1130
1150 S=S+O
1160 W=W-INT(O/2)
1170 RETURN
1180 CLS
1190 IF S<0 THEN S=0
1200 PRINT "      LABIRINTO":PRINT
1210 RETURN
1220 PRINT "SEI ALL'USCITA !"
1230 PRINT "HAI ORO A SUFFICIENZA ?"
1240 PRINT "PREMI RETURN PER SCOPRIRLO";
1250 INPUT C$
1260 CLS
1270 IF S>24 THEN GOTO 1320
1280 IF S<24 THEN PRINT "SEI STATO DIVORATO"
1290 PRINT "CON ";S;" PEZZI D'ORO"
1300 FOR D=0 TO 60:NEXT
1310 IF S<25 THEN GOTO 1500
1320 PRINT "SEI SALVO !!"
1330 PRINT "CON ";S;" PEZZI D'ORO"
1340 PRINT "IN ";X;" MOSSE"
1350 FOR D=0 TO 60:NEXT
1360 GOTO 1500
1370 PRINT "TU BATTI IL  ";E$
1380 S=S+INT(RND(3))+1
1390 PRINT "ED HAI ";S;" PEZZI D'ORO"
1400 W=W+INT(RND(4))+1
1410 PRINT "SEI VICINO ALLA STANZA N.";W
1420 RETURN
1430 PRINT "E IL  ";E$;" TI BATTE !!!"
1440 S=S-INT(RND(4))-1
1450 PRINT "TI RESTANO ";S;" PEZZI D'ORO"
1460 W=W-1
1470 IF W<1 THEN W=1
1480 PRINT "RITORNA ALLA STANZA N.";W
1490 RETURN
1500 CLS
```

Swatting per Laser 500

Swatting: cioè (colpire, schiacciare).
È un gioco di abilità e di riflessi in pratica è simile al gioco del muro, la palla che rimbalzando verrà nuovamente colpita con un colpo di racchetta, avete cinque palle per ottenere un buon punteggio.

```
100 '**********************************
110 '****        SWATTING         ****
120 '****  LISTATO PER LASER 500   ****
130 '****     di   ENRICO  M.      ****
140 '**********************************
150 COLOR 15,4,1:CLS:TEXT 40
160 CLEAR 1000:ZX=18
170 DATA &H21,&H30,0,&H11,5,0,6,2,&HCD,&HEA,9,&HC9
180 DATA &H21,&HFF,2,&H11,1,0,6,2,&HCD,&HEA,9,&HC9
190 FOR W=&H8970 TO &H8987:READ M:POKE W,M
200 NEXT :SD=&H8970:DP=&H897C
210 REM DEF. STRINGA  SWATTING
220 B1$="      "+CHR$(158)+STRING$(28,CHR$(156))+CHR$(157)
230 B2$="      "+CHR$(154)+STRING$(28," ")+CHR$(149)
240 PRINT B1$:FOR B=1 TO 17:PRINT B2$:NEXT:PRINT B3$
250 PC$=CHR$(147)+CHR$(147)+CHR$(147)
260 REM DEF FOR ISTR. LOCATE X,Y
270 DEF FN P$(X,Y)=CHR$(27)+CHR$(161)+CHR$(31+X)+CHR$(31+Y)
280 BL=5
290 PRINT FN P$(6,23);"SCORE 0";TAB(27);"BALL  5"
300 REM  START PALLINA
310 RANDOMIZE:LO=40:LV=24:PX=INT(RND(1)*18)+7:PY=2:SX=1:SY=1
320 PRINT FN P$(7,15);STRING$(27," ")
330 SOUND 10,1;20,1;30,1
340 IF BL=0 THEN GOTO 480
350 REM ****  INIZIO PROGRAMMA  ****
360 IF PEEK(&H85F0)=22 AND ZX<30 THEN ZX=ZX+1
370 IF PEEK(&H85F0)=34 AND ZX>7 THEN ZX=ZX-1
380 PRINT FN P$(PX,PY);:SC=PEEK(&H8604)
390 IF SC=19 THEN CALL SD:SY=-1:PT=PT+10:PRINT FN P$(11,23);PT:GOTO 430
400 IF PY>22 THEN BL=BL-1:PRINT FN P$(33,23);BL:GOTO 310
410 PRINT FN P$(PX,PY);CHR$(140)
420 PRINT FN P$(PX,PY);" "
430 PX=PX+SX:PY=PY+SY
440 IF PX=7 OR PX=LO-6 THEN SX=-SX:CALL SD
450 IF PY=2 THEN SY=-SY
460 PRINT FN P$(ZX,15);" ";PC$;" "
470 GOTO 360
480 PRINT FN P$(13,10);"G A M E  O V E R"
490 PRINT FN P$(12,12);"PRESS KEY TO START"
500 SOUND 1,1;10,1;5,1;1,5
510 IF PEEK(&H85F0)=255 THEN 510 ELSE RUN
```

Atzeco adventure

PER LASER 500/310

Per i Laser 210 e 110 occorre l'espansione di memoria da 16 K.

Si tratta del solito adventure, cioè un gioco di simulazione con il computer, dove bisogna battersi con draghi, mostri ecc... sfuggire alle trappole mortali che in questo adventure non mancano anzi ve ne sono fin troppe.
Ma c'è qualcosa di diverso rispetto ad altri adventure.
Infatti è inutile tentare di risolverlo, senza prendere nota su un quaderno le varie descrizioni che man mano vi verranno mostrate sul video trattandosi di ben 56 fra stanze, luoghi grotteschi e città.
Dunque non bisogna prenderlo alla leggera.
E come se non bastasse nel corso del gioco occorre prendere nóta dei vari messaggi in modo da poter identificare la parola d'ordine.
Ed infine il gioco si mostra di tipo agonistico in famiglia e con amici. Questo è stato reso possibile grazie alle ultime linee BASIC del programma, indicando il massimo punteggio ottenuto, ogni volta che il gioco giunge al termine o in caso di morte!
ELENCO DEI VERBI:
VAI, MUOVI, CORRI, CAMMINA, PRENDI, POSA, GETTA, MANGIA, ASSAGGIA, NUOTA, TUFFATI, ARRAMPICATI, SALTA, UCCIDI, AMMAZZA, TIRA, LANCIA, BEVI, TRACANNA, INVENTARIO, COMPERA, PAGA, SCAVA, SCAPPA, FUGGI.
ABBREVIAZIONI USATE:
N = VAI A NORD
S = VAI A SUD
O = VAI AD OVEST
E = VAI A EST
I = INVENTARIO
G = RIPETI DESCRIZIONE AMBIENTE
P = PRENDI OGGETTO
F = FINE GIOCO
LISTA DELLE VARIABILI
F(1) GUERRIERO PRESENTE
F(2) ACCESSO ALLA CITTÀ
F(3) PAGARE TRIBUTI
F(4) FAME
F(5) TRIBUTI DA PAGARE
F(6) GUERRIERO/GRANI/CACAO
IV OGGETTI PRESI
NL NUMERO VERBI
NS NUMERO STANZE
S NUMERO DI STANZA CORRENTE
MX MASSIMO NUMERO DI OGGETTI

```
10 '$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
20 '$$$ ATZECO ADVENTURE          $$$
30 '$$$ LISTATO PER LASER 500     $$$
40 '$$$ ROBERTO B.                $$$
50 '$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
90 '
100 CLS:TEXT 80:CLEAR 5000:RANDOMIZE
110 PRINT "ANNO' 1520: A.C."
120 PRINT "VALLE DI ANAHUAC. INTORNO, IN LONTANANZA,CI SONO ALTE MONTAGNE COPERTE
130 PRINT "DI NEVE, CON CORSI D'ACQUA CHE SCENDONO AVALLE, A FORMARE CINQUE LAGHI"
140 PRINT "CHE SI ESTENDONO PER 80KM IN LUNGHEZZA"
150 PRINT :PRINT "IO SARO' LE TUE MANI, I TUOI OCCHI E LE TUE GAMBE. DIMMI COSA VUOI FARE"
160 PRINT :PRINT "ABBREVIAZIONI:"
170 PRINT :PRINT "N,E,S,O=VAI NORD, EST, SUD, OVEST,  I=INVENTARIO,  F=FINE"
180 PRINT "G=RIPETI DESCRIZ.  P=PRENDI OGGETTO"
190 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT "ATTENDERE PREGO !"
200 REM
210 REM INIZIALIZZAZIONE
220 REM
230 OL=19:NL=27:NS=56:LN=4:P$="000011111101101110":S=1:MX=1
240 DIM DS(NS,5),NT$(2),NV(2),NV$(NL,2),O(OL),O$(OL)
250 FOR X=1 TO NS:FOR Y=1 TO 4:READ DS(X,Y):K=K+DS(X,Y):NEXT Y:DS(X,5)=0:NEXT X
260 IF K<>4561 THEN PRINT "ERRORE NEI DATA NELLA TABELLA DIREZIONI: CORREGGERE!":END
270 FOR X=1 TO NL:FOR Y=1 TO 2:READ NV$(X,Y):NEXT Y,X
```

```
280 FOR X=1 TO OL:READ O$(X):NEXT X
290 K=0:FOR X=1 TO OL:READ O(X):K=K+O(X):NEXT X
300 IF K<>262 THEN PRINT "ERRORE NEI DATA STANZA OGGETTI: CORREGGERE!":END
310 PRINT CHR$(&H18);:INPUT "PREMI RETURN PER INIZIARE ";LW$
320 REM
330 REM GESTIONE INPUT
340 REM
350 GOSUB 640:GOSUB 2120
360 INPUT "COMANDO";C$:PRINT
370 N=N+1:IF C$="QUETZALCOATL" OR C$="HUITZILOPOCHTLI" THEN 2190
380 IF C$="MICOATL" OR C$="XIPE" OR C$="COATLICUE" THEN 2190
390 IF LEFT$(C$,9)="MONTEZUMA" THEN 2260
400 IF LEN(C$)>1 THEN 490
410 IF C$="N" THEN NV (1)=1:NV(2)=1:GOTO 530
420 IF C$="E" THEN NV (1)=1:NV(2)=2:GOTO 530
430 IF C$="S" THEN NV (1)=1:NV(2)=3:GOTO 530
440 IF C$="O" THEN NV (1)=1:NV(2)=4:GOTO 530
450 IF C$="G" THEN 350
460 IF C$="I" THEN 1740
470 IF C$="F" THEN 4080
480 IF C$="P" THEN NV(1)=5:NV(2)=0:GOTO 1100
490 GOSUB 2460
500 REM
510 REM TEST PER SITUAZIONI DIFFICILI
520 REM
530 IF NV(1)=0 THEN PRINT "NON CONOSCO IL TERMINE  ";NT$(1):GOTO 360
540 IF F(1)=1 OR F(1)=2 THEN IF NV(1)=1 THEN GOSUB 2140:GOTO 360
550 IF F(1)>2 THEN 2390
560 IF F(3)=2 AND S=29 THEN 2410
570 IF N>45 THEN IF F(4)<>10 THEN F(4)=F(4)+1:PRINT "HAI MOLTA FAME"
580 IF F(4)=9 THEN 2400
590 IF S=15 AND NV(1)=1 AND F(5)=0 AND NV(2)<>3 THEN 2410
600 GOTO 970
610 REM
620 REM STAMPA DESCRIZIONE
630 REM
640 CLS:DS(S,5)=1
650 ON 1+INT(S/13) GOSUB 670,690,710,730,750
660 K=1:GOTO 800
670 ON S GOSUB 2790,2820,2830,2840,2850,2880,2910,2940,2970,3010,3040,3060
680 RETURN
690 ON S-12 GOSUB 3090,3110,3140,3170,3180,3190,3200,3220,3230,3240,3250,3260,3270
700 RETURN
710 ON S-25 GOSUB 3330,3340,3380,3400,3420,3440,3460,3480,3500,3520,3540,3560,3610
720 RETURN
730 ON S-38 GOSUB 3630,3650,3670,3690,3720,3770,3790,3810,3830,3810,3810,3810,3810
740 RETURN
750 ON S-51 GOSUB 3810,2840,2840,2840,2840
760 RETURN
770 REM
780 REM STAMPA OGGETTI E USCITE
790 REM
800 FOR Z=1 TO OL:IF K=1 THEN IF O(Z)=S THEN PRINT "COSE INTERESSANTI:":K=0
810 GOTO 870
820 TP$=O$(Z):IF RIGHT$(TP$,1)<>"/" THEN RETURN
830 FOR W=LEN(TP$)-1 TO 1 STEP -1
840 IF MID$(TP$,W,1)="/" THEN TP$=LEFT$(TP$,W-1):RETURN
850 NEXT W
860 RETURN
870 IF O(Z)<>S THEN 890
```

```
880 GOSUB 820:PRINT TP$
890 NEXT Z:PRINT
900 REM STAMPA USCITE
910 K=1:FOR Z=1 TO 4:IF K=1 THEN IF DS(S,Z)<>0 THEN PRINT "USCITE VISIBILI A:":K=0
920 IF DS(S,Z)<>0 THEN PRINT O$(Z);" ";
930 NEXT Z:PRINT:PRINT:RETURN
940 REM
950 REM GESTIONE VERBI
960 REM
970 X=NV(1):IF X<2 THEN X=2
980 X=INT(X/2)
990 ON X GOTO 1040,1100,1240,1300,1420,1470,1530,1620,1690,1740,1830,1920,2070
1000 PRINT "NON HO CAPITO COSA VUOI FARE!!!":GOTO 360
1010 REM
1020 REM DIREZIONI
1030 REM
1040 IF NV(2)<1 THEN PRINT "DAMMI ANCHE UNA DIREZIONE":GOTO 360
1050 IF DS(S,NV(2))=0 THEN PRINT "NON PUOI ANDARE IN CUESTA DIREZIONE!!":GOTO 360
1060 S=DS(S,NV(2)):GOTO 2370
1070 REM
1080 REM PRENDI
1090 REM
1100 IF NV(2)=0 THEN 1190
1110 IF O(NV(2))=-1 THEN 2340
1120 IF O(NV(2))<>S THEN 2350
1130 IF MID$(P$,NV(2),1)="0" THEN 2380
1140 IF IV+1>MX THEN 2360
1150 O(NV(2))=-1:IV=IV+1
1160 IF NV(2)=9 OR NV(2)=10 OR NV(2)=11 THEN F(3)=2
1170 IF NV(2)=14 AND S=19 THEN PRINT "LADRO!":GOTO 2410
1180 GOTO 2330
1190 FOR X=5 TO 19:IF O(X)=S THEN NV(2)=X:GOTO 1130
1200 NEXT X:GOTO 2380
1210 REM
1220 REM  POSA
1230 REM
1240 IF O(NV(2))<>-1 THEN 2380
1250 O(NV(2))=S:IV=IV-1:IF S=30 AND(O(8)=S OR O(18)=S) THEN F(3)=1:DS(37,4)=38
1260 GOTO 2330
1270 REM
1280 REM MANGIA
1290 REM
1300 IF NV(2)=16 THEN 1340
1310 IF NV(2)<>14 THEN 2380
1320 IF O(14)<>-1 THEN PRINT " NON LE HAI!":GOTO 2380
1330 PRINT "TI SEI RIFOCILLATO, PUOI CONTINUARE LA RICERCA":F(4)=10:O(14)=0:GOTO 360
1340 IF O(5)=-1 THEN O(5)=0:GOTO 1370
1350 IF O(16)=-1 THEN O(16)=0:GOTO 1370
1360 PRINT "DOVE C'E L'HAI?":GOTO 360
1370 PRINT "IL TUO STOMACO URLA DI FAME E TU GLI DAI BRICIOLE...MEGLIO DI NIENTE..."
1380 N=38:F(4)=0:GOTO 360
1390 REM
1400 REM NUOTO/TUFFO
1410 REM
1420 IF S>21 THEN 2380
1430 PRINT "TI SEI TUFFATO SPLENDIDAMENTE,PECCATO CHE NON SAI NUOTARE":GOTO 2400
1440 REM
1450 REM SALTA/ARRAMPICA
1460 REM
1470 IF S<>9 OR S<>14 OR S<>27 THEN 2380
```

```
1480 IF S=6 OR S=8 THEN 1430
1490 PRINT "TI STAVI ARRAMPICANDO BENE, FINCHE' NON SEI SCIVOLATO !":GOTO 2400
1500 REM
1510 REM AMMAZZA/UCCUDI
1520 REM
1530 IF O(6)<>-1 THEN PRINT "CON CHE SOSA ?":GOTO 360
1540 IF S=27 OR S=42 THEN PRINT "CI HAI PROVATO...":GOTO 2410
1550 IF NV(2)<>12 THEN PRINT "CHI VUOI UCCIDERE ?":GOTO 360
1560 PRINT "HAI UCCISO IL GUERRIERO AZTECO. ALCUNI PASSANTI PORTANO VIA IL CORPO"
1570 O(12)=0:F(1)=0:IF F(6)=0 THEN F(6)=1:O(16)=S:PRINT "SI SENTE UN RUMORE STRANO.."
1580 GOTO 360
1590 REM
1600 REM LANCIA
1610 REM
1620 IF NV(2)<>7 OR S<>25 THEN 1240
1630 IF INT(10*RND(1))+1<6 THEN 1240
1640 PRINT "FORMIDABILE !! HAI FATTO CANESTRO: TI  SEI ACCLAMATO IL BENVENUTO"
1650 DS(27,2)=28:GOSUB 2610:O(7)=S:GOTO 350
1660 REM
1670 REM BEVI
1680 REM
1690 IF O(13)<>-1 THEN PRINT "COSA VUOI BERE ?":GOTO 360
1700 PRINT "TISENTI ALLEGRO":GOTO 360
1710 REM
1720 REM INVENTARIO
1730 REM
1740 CLS:PRINT "CON TE HAI:"
1750 PRINT FRE(0)
1760 NC=0:FOR Z=1 TO OL:IF O(Z)=-1 THEN NC=NC+1:GOSUB 820:PRINT TP$
1770 NEXT Z
1780 IF NC=0 THEN PRINT "NIENTE"
1790 PRINT :GOTO 360
1800 REM
1810 REM COMPRA
1820 REM
1830 IF O(5)<>-1 AND O(16)<>-1 THEN PRINT "CON CHE COSA ?  QUI CI VOGLIONO SOLDI!":GOTO 360
1840 IF S=15 AND F(5)<>1 THEN GOSUB 2420:IV=IV-1:F(5)=1:GOTO 1870
1850 IF S<>19 OR O(14)<>19 THEN PRINT "COSA VUOI FARE ?":GOTO 360
1860 IF NV(2)=14 THEN PRINT "OK, HAI LE TORTILLAS":O(14)=-1
1870 IF O(5)=-1 THEN O(5)=0:GOTO 360
1880 IF O(16)=-1 THEN O(16)=0:GOTO 360
1890 REM
1900 REM SCAVA
1910 REM
1920 IF S<>47 THEN 2380
1930 INPUT "CON COSA, LE MANI NUDE";C$
1940 IF LEFT$(C$,2)<>"SI" THEN GOTO 370
1950 PRINT "PERFETTO !  HAI APERTO UN BUCO NEL MURO, DA DOVE ENTRA ACQUA:"
1960 PRINT "TI FANNO USCIRE INSIEME AGLI ALTRI":S=9
1970  FOR X=1 TO 2000:NEXT X
1980 IF F(2)=1 THEN F(2)=0:DS(8,2)=0:DS(9,1)=0:DS(12,4)=0:DS(6,3)=0
1990 FOR X=1 TO OL
2000 IF O(X)=-1 THEN O(X)=10:IV=IV-1
2010 NEXT X
2020 IF F(3)=2 THEN F(3)=0:O(9)=30:O(10)=30:O(11)=30
2030 GOTO 350
2040 REM
2050 REM SCAPPA/FUGGI
2060 REM
2070 PRINT "E COME ?  NON CI SONO FINESTRE, LE PARETI SONO UMIDE E LA PORTA"
```

```
2080 PRINT "E' DI PIETRA MASSICCIA":GOTO 360
2090 REM
2100 REM GUERRIERO
2110 REM
2120 A=INT(10*RND(1))+1
2130 IF A<9 OR S<7 OR S=9 OR S=47 THEN RETURN
2140 PRINT "UN GUERRIERO AZTECO TI SBARRA LA STRADA CON PESSIME INTENZIONI"
2150 O(12)=S:F(1)=F(1)+1:RETURN
2160 REM
2170 REM PAROLA D'ORDINE
2180 REM
2190 IF C$<>"QUETZALCOATL" THEN 2210
2200 IF S=9 THEN F(2)=1:DS(6,3)=24:DS(8,2)=23:DS(9,1)=15:DS(12,4)=15:GOTO 2220
2210 PRINT "ONORE A LUI !!!":GOTO 360
2220 PRINT "SI ABBASSA IL PONTE ELEVATOIO":GOSUB 2610:GOTO 350
2230 REM
2240 REM COLUI CHE PARLA
2250 REM
2260 IF S<>14 THEN PRINT "ONORE A LUI !!!":GOTO 360
2270 PRINT "ALCUNE NELLE NOSTRE DIVINITA' SONO    MICOATL, HUITILOPOCHTILI,"
2280 PRINT "COATLICUE, QUETZALCOATL, XIPE":GOTO 360
2290 REM
2300 REM MESSAGGI
2310 REM
2320 PRINT "FATTO.":GOTO 360
2330 PRINT "FATTO.":GOTO 360
2340 PRINT "LO HAI GIA' ":GOTO 360
2350 PRINT "DOVE LO VEDI ?":GOTO 360
2360 PRINT "SEI TROPPO CARICO !":GOTO 360
2370 PRINT "FATTO.":GOTO 350
2380 PRINT "NON ESSERE SCIOCCO":GOTO 360
2390 PRINT "SEI MORTO, UCCISO DA UN GUERRIRO AZTECO":GOTO 4080
2400 PRINT "SEI MORTO !":GOTO 4080
2410 PRINT "DUE SOLDATI TI SCORTANO IN PRIGIONE":GOSUB 2610:S=47:O(6)=10:GOTO 350
2420 PRINT "TI COSTERA' UN SACCHETTO DI CACAO!    OK, PAGATO!":RETURN
2430 REM
2440 REM INPUT
2450 REM
2460 K=1:NT$(1)="":NT$(2)=""
2470 FOR X=1 TO LEN(C$):K$=MID$(C$,X,1):IF K$=" " THEN K=2:GOSUB 2570:IF NT$(2)<>"" THEN 2500
2480 IF K$<>" " THEN NT$(K)=NT$(K)+K$
2490 NEXT X
2500 FOR X=1 TO 2:NV(X)=0:IF NT$(X)="" THEN 2550
2510 FOR Y=1 TO NL:K$=NV$(Y,X):IF LEFT$(K$,1)="*" THEN K$=MID$(K$,2)
2520 IF LEFT$(NT$(X),4)=K$ THEN NV(X)=Y:GOTO 2540
2530 NEXT Y:GOTO 2550
2540 IF LEFT$(NV$(NV(X),X),1)="*" THEN NV(X)=NV(X)-1:GOTO 2540
2550 NEXT X:IF (NV(1)=5 OR NV(1)=6) AND NV(2)<1 THEN 2380
2560 RETURN
2570 FOR Y=1 TO NL:IF LEFT$(NT$(2),4)=NV$(Y,2) THEN 2600
2580 NEXT Y
2590 NT$(2)=""
2600 RETURN
2610 FOR X=1 TO 1500:NEXT X:RETURN
2620 REM
2630 REM DIREZIONI
2640 REM
2650 DATA 2,3,4,0,2,2,4,2,1,0,5,4,4,4,53,1,3,0,6,7,5,0,0,0,5,8,9,0,0,0,0,7
2660 DATA 0,0,10,7,11,0,11,9,12,10,10,12,0,13,11,0,14,0,12,0
2670 DATA 1,0,13,0,0,16,9,22,19,18,17,15,16,0,0,0,0,0,0,16,20,21,16,22
```

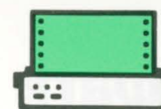
```
2680 DATA 26,21,19,15;0,0,0,19,23,19,15,15
2690 DATA 24,25,22,8,6,26,25,23,24,0,27,23,24,21,20,27,26,0,15,25
2700 DATA 0,29,0,27,31,32,30,28,29,35,0,0
2710 DATA 37,36,29,0,33,0,34,29,0,0,32,36,32,0,0,35,0,34,0,30,0,33,0,31,0,0,31,0
2720 DATA 37,41,39,0,38,40,0,0,0,0,0,39,44,0,0,38,41,43,0,0,0,0,0,42
2730 DATA 49,46,41,45,48,50,44,49,49,51,52,44,0,0,0,0,49,50,50,45,48,46,44,45
2740 DATA 48,52,45,48,52,42,46,52,51,50,51,46,4,55,56,54,53,56,55,56,3,56,53,54
2750 DATA 53,55,54,54
2760 REM
2770 REM DESCRIZIONI
2780 REM
2790 PRINT "SEI CAUCKTITLAN, DAVANTI AL LAGO SALATO ZUMFANGO. A NORD CI SONO"
2800 PRINT "DELLE PALUDI. UNA SCRITTA SUL TERRENO  DICE:  DEL CHE' :"
2810 RETURN
2820 PRINT "SEI PERSO SENZA VIA DI SCAMPO,  NELLE PALUDI":RETURN
2830 PRINT "SEI A ECATEPC, DAVANTI AL LAGO SALATO TEXCOCO":RETURN
2840 PRINT "SEI PERSO IN MEZZO ALLE MONTAGNE":RETURN
2850 PRINT "SEI A TEPEYACAC: IN LONTANANZA SI VEDE  IL TEMPIO TENAVUCA"
2860 PRINT "UNA SCRITTA SUL TERRENO DICE :PAROLA:"
2870 RETURN
2880 PRINT "SEI SU UNA STRADA SOPRAELEVATA SUL LAGO TEXCOCO"
2890 IF F(2)=0 THEN PRINT "ALCUNE PARTI MOBILE SONO STATE RIMOSSE"
2900 RETURN
2910 PRINT "SEI A TLACOPAN, A NORD SI VEDENO ALTRI VILLAGGI E TEMPII"
2920 PRINT "UNA SCRITTA SUL TERRENO DICE :CREA:"
2930 RETURN
2940 PRINT "SEI SU UNA STRADA SOPRAELEVATA"
2950 IF F(2)=0 THEN PRINT "ALCUNE PARTI MOBILE SONO STATE RIMOSSE"
2960 RETURN
2970 PRINT "A COYACAN, CITTA' FORTIFICATA"
2980 IF F(2)=0 THEN PRINT "C'E' UN PONTE LEVATOIO ALZATO > PAROLA D'ORDINE!"
2990 PRINT "UNA SCRITTA SUL TERRENO DICE :LA E' IL:"
3000 RETURN
3010 PRINT "SEI A MIXOQUIC DAVANTI AL LAGO D'ACQUA DOLCE CHALCO"
3020 PRINT "UNA SCRITTA SUL TERRENO DICE :NOME DIO:"
3030 RETURN
3040 PRINT SEI A TLATENGO  (SCRITTA SUL TERRENO DICE :APRE CHE':"
3050 RETURN
3060 PRINT "SEI A MEXICALCONGO, VICINO AL TEMPIO TOLUHACAN"
3070 IF F(2)=0 THEN PRINT "A OVEST C'E' UN PONTE INTERROTTO"
3080 RETURN
3090 PRINT "SEI NELLA GRANDE CITTA' DI TEXCOCO"
3100 RETURN
3110 PRINT "SEI DAVANTI ALL'ENORME TEMPIO DEL SOLE, A TEOTIHUACAN."
3120 PRINT "UNO STREGONE TI CHIEDE: SAI DIRMI IL NOME DI COLUI CHE PARLA ?:"
3130 RETURN
3140 PRINT "SEI A TENOCHTITLAN, DAVANTI ALLA BARRIERA RISCOSSIONE TRIBUTI"
3150 PRINT "LA CITTA' E' UNA SPECIE DI VENEZIA CON CANALI E PASSERELLE OVUNQUE"
3160 RETURN
3170 PRINT "SEI TENOCHTITLAN":RETURN
3180 PRINT "SEI TENOCHTITLAN, DAVANTI AL LAGO":RETURN
3190 PRINT "SEI TENOCHTITLAN, DAVANTI AL LAGO":RETURN
3200 PRINT "SEI TENOCHTITLAN "
3210 PRINT "UN MERCANTE DI TORTILLAS":RETURN
3220 PRINT "SEI TENOCHTITLAN ":RETURN
3230 PRINT "SEI TENOCHTITLAN, DAVANTI AL LAGO":RETURN
3240 PRINT "SEI TENOCHTITLAN":RETURN
3250 PRINT "SEI TENOCHTITLAN":RETURN
3260 PRINT "SEI TENOCHTITLAN":RETURN
3270 PRINT "SEI NELLA GRANDE PIAZZA DI TENOCHTITLAN (150X200 METRI), DAVANTI AL"
```

```
3280 PRINT "GRANDE TEOCALLI, CIRCONDATO DA PIRAMIDI MINORI. C'E' IL TEMPIO DI"
3290 PRINT "QUETZALCOATL, MENTRE DAVANTI A TE C'E' IL SACRO CORTILE DEL GIOCO"
3300 PRINT "TZOMPANTL, CON DUE CERCHI DI PIETRA APPESI PERPENDICOLARMENTE"
3310 PRINT "AL TERRENO SU DUE PARETI DI PIETRA"
3320 RETURN
3330 PRINT "SEI TENOCHTITLAN":RETURN
3340 PRINT "SEI DAVANTI AL PALAZZO DI MONTEZUMA II, CON DUE GUERRIERI"
3350 PRINT "CHE NE SBARRANO L'INGRESSO. IL PALAZZO E' IMMENSO LUNGO QUANTO"
3360 PRINT "LA PIAZZA E ALTO DUE PIANI"
3370 RETURN
3380 PRINT "SEI NELL'INGRESSO DEL PALAZZO"
3390 RETURN
3400 PRINT "SEI NEL LATO OVEST DI UN CORRIDOIO"
3410 RETURN
3420 PRINT "SEI NELLA CAMERA DEI TRIBUTI"
3430 RETURN
3440 PRINT "SEI IN UNA CAMERA DEL PALAZZO DI MONTEZUMA"
3450 RETURN
3460 PRINT "SEI NEL LATO EST DI UN CORRIDOIO"
3470 RETURN
3480 PRINT "SEI NEL TRIBUNALE"
3490 RETURN
3500 PRINT "SEI NELLA SCALA DEGLI AMMINISTRATORI"
3510 RETURN
3520 PRINT "SEI NEL MAGAZZINO DEI TRIBUTI"
3530 RETURN
3540 PRINT "SEI NELLA CAMERA DEGLI OSPITI"
3550 RETURN
3560 PRINT "SEI IN UNA STRANA STANZA DEL PALAZZO DI MONTEZUMA"
3570 IF F(3)=0 THEN PRINT "SUL LATO SINISTRO DELLA STANZA C'E' UNA VASCA VUOTA"
3580 IF  F(3)=1 THEN PRINT "C'E' UNA VASCA PIENA D'ACQUA A SINISTRA"
3590 IF F(3)=1 THEN PRINT "CHE HA FATTO APRIRE UNA PORTA A OVEST"
3600 RETURN
3610 PRINT "SEI NEL LATO OVEST DI UN CORRIDOIO"
3620 RETURN
3630 PRINT "SEI NELLE SALE DELLE 150 CONCUBINE DI MONTEZUMA"
3640 RETURN
3650 PRINT "SEI NELLE CAMERE DELLA MOGLIE DI MONTEZUMA"
3660 RETURN
3670 PRINT "SEI NEL LATO EST DI UN CORRIDOIO"
3680 RETURN
3690 PRINT "SEI NELL'INGRESSO DELLA CAMERA DI MONTEZUMA"
3700 PRINT "C'E' UN GUERRIERO DI GUARDIA"
3710 RETURN
3720 PRINT "SEI NELLA CAMERA DI MONTEZUMA"
3730 PRINT "IL GRANDE PARLATORE TI ACCOGLIE CON TUTTI GLI ONORI DOVUTI"
3740 PRINT "AD UN VINCITORE, DANDOTI IL SUO BELLISSIMO E PREZIOSISSIMO"
3750 PRINT "COPRICAPO IN OMAGGIO, OLTRE ALLA SCELTA FRA LE SUE PIU' BELLE CONCUBINE"
3760 PRINT "CONGRATULAZIONI !!!!!":GOTO 4080
3770 PRINT "SEI IN UNA CAMERA DEL PALAZZO DI MONTEZUMA"
3780 RETURN
3790 PRINT "SEI IN UNA CAMERA DEL PALAZZO DI MONTEZUMA"
3800 RETURN
3810 PRINT "SEI IN UNA CAMERA DEL PALAZZO DI MONTEZUMA"
3820 RETURN
3830 PRINT "SEI IN UNA PRIGIONE MOLTO BUIA, PREPARATI AL SACRIFICIO":RETURN
3840 REM
3850 REM VERBI E NOMI
3860 REM
3870 DATA "VAI","NORD","MUOV","EST","$CORR","SUD","$CAMM","OVES","PREN","SACC"
```

```
3880 DATA "POSA","SPAD","$GETT","PALL","MANG","GIOI","$ASSA","PIET","NUOT"
3890 DATA "MONI","$TUFF","BALL","ARRA","GUER","$SALT","BOTT","UCCI","TORT"
3900 DATA "$AMMA","TRIB","TIRA","CACA","$LANC","LUNA","BEVI","CERB","$TRAC"
3910 DATA "DISC","INVE","","MONT","","COMP","","$PAGA","","SCAV",""
3920 DATA "","","SCAP","","$FUGG",""
3930 REM
3940 REM OGGETTI
3950 REM
3960 DATA "NORD","EST","SUD","OVEST"
3970 DATA "UN SACCHETTO DI GRANI DI CACAO/SACCH/","UNA SPADA DI OSSIDANA/SPADA/"
3980 DATA "UNA PALLA DI GOMMA/PALLA/","UN GIOELLO D'ORO/GIOIELLO/"
3990 DATA "DELLE PIETRE PREZIOSE/PIETRE/","DEI MONILI D'ORO/MONILI/"
4000 DATA "DELLE BALLE DI COTONE/SACCHI/","UN GUERRIERO AZTECO/GUERRIERO/"
4010 DATA "UNA BOTTIGLIA DI OCLTI/BOTTIGILA/","DELLE TORTILLAS/TORTILLAS/"
4020 DATA "TRIBUTI","DEI GRANI DI CACAO/CACAO/"
4030 DATA "UNA LUNA TUTTA D'ARGENTO/LUNA/","UNA CERBOTTANA D'ORO/CERBOTTANA/"
4040 DATA "UN ENORME DISCO DI PIETRA SCOLPITO/DISCO/"
4050 REM STANZE OGGETTI
4060 DATA 0,0,0,0,10,6,16,5,30,30,30,0,22,19,0,0,36,24,34
4070 REM ROUTINE DI FINE GIOCO
4080 K=0:FOR X=1 TO NS:K=K+DS(X,5):NEXT X:K=INT(K*1000/NS)/10
4090 PRINT "HAI VISTO ";K;"% DELLA AVVENTURA"
4100 INPUT "UN'ALTRO GIRO ";K$:IF LEFT$(K$,1)="S" THEN RUN
4110 END
```

```
10 '**********************************
15 '** ATZECO ADVENTURE             **
20 '** LISTATO PER LASER 310        **
25 '** ROBERTO B.                   **
26 '**********************************
30 '** attenzione  i spazii vuoti   **
32 '** nelle righe vanno eliminati  **
33 '** per avere max 64 caratteri.  **
34 '**ES:45 PRINT"ANNO' 1520: A.C. **
35 '**    135 FORX=1TONS:FORY=1TO4: **
36 '**********************************
39 '
40 CLS:CLEAR 5000
45 PRINT "ANNO' 1520: A.C."
50 PRINT "VALLE DI ANAHUAC. INTORNO, IN LONTANANZA,"
55 PRINT "CI SONO ALTE MOTAGNE COPERTE"
60 PRINT "DI NEVE, CON CORSI D'ACQUA CHE SCENDONO A VALLE"
65 PRINT "A FORMARE CINQUE LAGHI"
70 PRINT "CHE SI ESTENDONO PER 80KM IN LUNGHEZZA"
75 PRINT "IO SARO' LE TUE MANI, I TUOI OCCHI E LE TUE GAMBE"
80 INPUT "PREMI RETURN";KK$:CLS
85 PRINT :PRINT "ABBREVIAZIONI: ";
90 PRINT "N,E,S,O=VAI NORD, EST, SUD, OVEST "
95 PRINT "I=INVENTARIO, G=RIPETI DESCRIZ.  P=PRENDI OGGETTO"
100 PRINT "F=FINE "
105 PRINT "ATTENDERE PREGO !"
110 REM
115 REM INIZIALIZZAZIONE
120 REM
```

```
125 OL=19:NL=27:NS=56:LN=4:P$="000011111110110110":S=1:MX=1
130 DIM DS(NS,5),NT$(2),NV(2),NV$(NL,2),O(OL),O$(OL)
135 FOR X=1 TO NS:FOR Y=1 TO 4:READ DS(X,Y):K=K+DS(X,Y)
140 NEXT Y:DS(X,5)=0:NEXT X
145 IF K<>4561 THEN PRINT "ERRORE DATA DIREZIONI":END
150 FOR X=1 TO NL:FOR Y=1 TO 2:READ NV$(X,Y):NEXT Y,X
155 FOR X=1 TO OL:READ O$(X):NEXT X
160 K=0:FOR X=1 TO OL:READ O(X):K=K+O(X):NEXT X
165 IF K<>262 THEN PRINT "ERRORE DATA STANZA OGGETTI":END
170 INPUT "PREMI RETURN PER INIZIARE ";LW$
175 REM
180 REM GESTIONE INPUT
185 REM
190 GOSUB 340:GOSUB 1455
195 INPUT "COMANDO";C$:PRINT
200 N=N+1
205 IF C$="QUETZALCOATL" OR C$="HUITZILOPOCHTLI" THEN 1490
210 IF C$="MICOATL" OR C$="XIPE" OR C$="COATLICUE" THEN 1490
215 IF LEFT$(C$,9)="MONTEZUMA" THEN 1530
220 IF LEN(C$)>1 THEN 265
225 IF C$="N" THEN NV (1)=1:NV(2)=1:GOTO 285
230 IF C$="E" THEN NV (1)=1:NV(2)=2:GOTO 285
235 IF C$="S" THEN NV (1)=1:NV(2)=3:GOTO 285
240 IF C$="O" THEN NV (1)=1:NV(2)=4:GOTO 285
245 IF C$="G" THEN 190
250 IF C$="I" THEN 1265
255 IF C$="F" THEN 2540
260 IF C$="P" THEN NV(1)=5:NV(2)=0:GOTO 915
265 GOSUB 1640
270 REM
275 REM TEST PER SITUAZIONI DIFFICILI
280 REM
285 IF NV(1)=0 THEN PRINT "NON CONOSCO  ";NT$(1):GOTO 195
290 IF F(1)=1 OR F(1)=2 THEN IF NV(1)=1 THEN GOSUB 1465:GOTO 195
295 IF F(1)>2 THEN 1595
300 IF F(3)=2 AND S=29 THEN 1605
305 IF N>45 THEN IF F(4)<>10 THEN F(4)=F(4)+1:PRINT "HAI FAME"
310 IF F(4)=9 THEN 1600
315 IF S=15 AND NV(1)=1 AND F(5)=0 AND NV(2)<>3 THEN 1605
320 GOTO 790
325 REM
330 REM STAMPA DESCRIZIONE
335 REM
340 CLS:DS(S,5)=1
345 IF 1+INT(S/13)=1 THEN GOSUB 375
350 IF 1+INT(S/13)=2 THEN GOSUB 440
355 IF 1+INT(S/13)=3 THEN GOSUB 510
360 IF 1+INT(S/13)=4 THEN GOSUB 580
365 IF 1+INT(S/13)=5 THEN GOSUB 650
370 K=1:GOTO 695
375 IF S=1 THEN GOSUB 1840
380 IF S=2 THEN GOSUB 1855
385 IF S=3 THEN GOSUB 1860
390 IF S=4 THEN GOSUB 1865
395 IF S=5 THEN GOSUB 1870
400 IF S=6 THEN GOSUB 1885
405 IF S=7 THEN GOSUB 1900
410 IF S=8 THEN GOSUB 1915
415 IF S=9 THEN GOSUB 1930
420 IF S=10 THEN GOSUB 1955
```




```
425 IF S=11 THEN GOSUB 1970
430 IF S=12 THEN GOSUB 1980
435 RETURN
440 IF S=13 THEN 1995
445 IF S=14 THEN 2005
450 IF S=15 THEN 2020
455 IF S=16 THEN 2035
460 IF S=17 THEN 2040
465 IF S=18 THEN 2045
470 IF S=19 THEN 2050
475 IF S=20 THEN 2060
480 IF S=21 THEN 2065
485 IF S=22 THEN 2070
490 IF S=23 THEN 2075
495 IF S=24 THEN 2080
500 IF S=25 THEN 2085
505 RETURN
510 IF S=26 THEN GOSUB 2115
515 IF S=27 THEN GOSUB 2120
520 IF S=28 THEN GOSUB 2140
525 IF S=29 THEN GOSUB 2150
530 IF S=30 THEN GOSUB 2160
535 IF S=31 THEN GOSUB 2170
540 IF S=32 THEN GOSUB 2180
545 IF S=33 THEN GOSUB 2190
550 IF S=34 THEN GOSUB 2200
555 IF S=35 THEN GOSUB 2210
560 IF S=36 THEN GOSUB 2220
565 IF S=37 THEN GOSUB 2230
570 IF S=38 THEN GOSUB 2255
575 RETURN
580 IF S=39 THEN GOSUB 2265
585 IF S=40 THEN GOSUB 2275
590 IF S=41 THEN GOSUB 2285
595 IF S=42 THEN GOSUB 2295
600 IF S=43 THEN GOSUB 2310
605 IF S=44 THEN GOSUB 2335
610 IF S=45 THEN GOSUB 2345
615 IF S=46 THEN GOSUB 2355
620 IF S=47 THEN GOSUB 2365
625 IF S=48 THEN GOSUB 2355
630 IF S=49 THEN GOSUB 2355
635 IF S=50 THEN GOSUB 2355
640 IF S=51 THEN GOSUB 2355
645 RETURN
650 IF S=52 THEN GOSUB 2355
655 IF S=53 THEN GOSUB 1865
660 IF S=54 THEN GOSUB 1865
665 IF S=55 THEN GOSUB 1865
670 IF S=56 THEN GOSUB 1865
675 RETURN
680 REM
685 REM STAMPA OGGETTI E USCITE
690 REM
695 FOR Z=1 TO OL
700 IF K=1 THEN IF O(Z)=S THEN PRINT "COSE INTERESSANTI:":K=0
705 GOTO 735
710 TP$=O$(Z):IF RIGHT$(TP$,1)<>"/" THEN RETURN
715 FOR W=LEN(TP$)-1 TO 1 STEP -1
720 IF MID$(TP$,W,1)="/" THEN TP$=LEFT$(TP$,W-1):RETURN
```

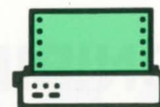
```
725 NEXT W
730 RETURN
735 IF O(Z)<>S THEN 745
740 GOSUB 710:PRINT TP$
745 NEXT Z:PRINT
750 REM STAMPA USCITE
755 K=1:FOR Z=1 TO 4
760 IF K=1 THEN IF DS(S,Z)<>0 THEN PRINT "USCITE VISIBILI A:":K=0
765 IF DS(S,Z)<>0 THEN PRINT O$(Z);" ";
770 NEXT Z:PRINT:PRINT:RETURN
775 REM
780 REM GESTIONE VERBI
785 REM
790 X=NV(1):IF X<2 THEN X=2
795 X=INT(X/2)
800 IF X=1 THEN GOTO 885
805 IF X=2 THEN GOTO 915
810 IF X=3 THEN GOTO 985
815 IF X=4 THEN GOTO 1020
820 IF X=5 THEN GOTO 1085
825 IF X=6 THEN GOTO 1115
830 IF X=7 THEN GOTO 1145
835 IF X=8 THEN GOTO 1200
840 IF X=9 THEN GOTO 1240
845 IF X=10 THEN GOTO 1265
850 IF X=11 THEN GOTO 1310
855 IF X=12 THEN GOTO 1355
860 IF X=13 THEN GOTO 1430
865 PRINT "NON HO CAPITO COSA VUOI FARE!!!":GOTO 195
870 REM
875 REM DIREZIONI
880 REM
885 IF NV(2)<1 THEN PRINT "DAMMI ANCHE UNA DIREZIONE":GOTO 195
890 IF DS(S,NV(2))=0 THEN PRINT "NON PUOI ANDARE ":GOTO 195
895 S=DS(S,NV(2)):GOTO 1585
900 REM
905 REM PRENDI
910 REM
915 IF NV(2)=0 THEN 960
920 IF O(NV(2))=-1 THEN 1570
925 IF O(NV(2))<>S THEN 1575
930 IF MID$(P$,NV(2),1)="0" THEN 1590
935 IF IV+1>MX THEN 1580
940 O(NV(2))=-1:IV=IV+1
945 IF NV(2)=9 OR NV(2)=10 OR NV(2)=11 THEN F(3)=2
950 IF NV(2)=14 AND S=19 THEN PRINT "LADRO!":GOTO 1605
955 GOTO 1565
960 FOR X=5 TO 19:IF O(X)=S THEN NV(2)=X:GOTO 930
965 NEXT X:GOTO 1590
970 REM
975 REM  POSA
980 REM
985 IF O(NV(2))<>-1 THEN 1590
990 O(NV(2))=S:IV=IV-1
995 IF S=30 AND(O(8)=S OR O(18)=S) THEN F(3)=1:DS(37,4)=38
1000 GOTO 1565
1005 REM
1010 REM MANGIA
1015 REM
1020 IF NV(2)=16 THEN 1045
```

```
1025 IF NV(2)<>14 THEN 1590
1030 IF O(14)<>-1 THEN PRINT " NON LE HAI!":GOTO 1590
1035 PRINT "BENE! HAI MANGIATO, PUOI CONTINUARE LA RICERCA"
1040 F(4)=10:O(14)=0:GOTO 195
1045 IF O(5)=-1 THEN O(5)=0:GOTO 1060
1050 IF O(16)=-1 THEN O(16)=0:GOTO 1060
1055 PRINT "DOVE C'E L'HAI?":GOTO 195
1060 PRINT "HAI MOLTA FAME, E TU GLI DAI BRICIOLE..."
1065 N=38:F(4)=0:GOTO 195
1070 REM
1075 REM NUOTO/TUFFO
1080 REM
1085 IF S>21 THEN 1590
1090 PRINT "TI SEI TUFFATO SPLENDIDAMENTE"
1095 PRINT "PECCATO CHE NON SAI NUOTARE":GOTO 1600
1100 REM
1105 REM SALTA/ARRAMPICA
1110 REM
1115 IF S<>9 OR S<>14 OR S<>27 THEN 1590
1120 IF S=6 OR S=8 THEN 1090
1125 PRINT "TI STAVI ARRAMPICANDO PERO' SEI CADUTO!":GOTO 1600
1130 REM
1135 REM AMMAZZA/UCCUDI
1140 REM
1145 IF O(6)<>-1 THEN PRINT "CON CHE SOSA ?":GOTO 195
1150 IF S=27 OR S=42 THEN PRINT "CI HAI PROVATO...":GOTO 1605
1155 IF NV(2)<>12 THEN PRINT "CHI VUOI UCCIDERE ?":GOTO 195
1160 PRINT "HAI UCCISO IL GUERRIERO AZTECO."
1165 PRINT "ALCUNI PASSANTI PORTANO VIA IL CORPO"
1170 O(12)=0:F(1)=0
1175 IF F(6)=0 THEN F(6)=1:O(16)=S:PRINT "SENTO UN RUMORE..."
1180 GOTO 195
1185 REM
1190 REM LANCIA
1195 REM
1200 IF NV(2)<>7 OR S<>25 THEN 985
1205 IF INT(RND(10))+1<6 THEN 985
1210 PRINT "FORMIDABILE !! HAI FATTO CANESTRO"
1215 PRINT "TI  SEI ACCLAMATO IL BENVENUTO"
1220 DS(27,2)=28:GOSUB 1725:O(7)=S:GOTO 190
1225 REM
1230 REM BEVI
1235 REM
1240 IF O(13)<>-1 THEN PRINT "COSA VUOI BERE ?":GOTO 195
1245 PRINT "TISENTI ALLEGRO":GOTO 195
1250 REM
1255 REM INVENTARIO
1260 REM
1265 CLS:PRINT "CON TE HAI:"
1270 PRINT FRE(0):NC=0:FOR Z=1 TO OL
1275 IF O(Z)=-1 THEN NC=NC+1:GOSUB 710:PRINT TP$
1280 NEXT Z
1285 IF NC=0 THEN PRINT "NIENTE"
1290 PRINT :GOTO 195
1295 REM
1300 REM COMPRA
1305 REM
1310 IF O(5)<>-1 AND O(16)<>-1 THEN PRINT "CON COSA?:GOTO 1610
1315 IF S=15 AND F(5)<>1 THEN GOSUB 1615:IV=IV-1:F(5)=1:GOTO 1330
1320 IF S<>19 OR O(14)<>19 THEN PRINT "COSA VUOI FARE ?":GOTO 195
```

```
1325 IF NV(2)=14 THEN PRINT "OK, HAI LE TORTILLAS":O(14)=-1
1330 IF O(5)=-1 THEN O(5)=0:GOTO 195
1335 IF O(16)=-1 THEN O(16)=0:GOTO 195
1340 REM
1345 REM SCAVA
1350 REM
1355 IF S<>47 THEN 1590
1360 INPUT "CON COSA, LE MANI NUDE";C$
1365 IF LEFT$(C$,2)<>"SI" THEN GOTO 200
1370 PRINT "HAI APERTO UN BUCO NEL MURO, DA DOVE ENTRA ACQUA:"
1375 PRINT "TI FANNO USCIRE INSIEME AGLI ALTRI":S=9
1380 FOR X=1 TO 2000:NEXT X
1385 IF F(2)=1 THEN F(2)=0:DS(8,2)=0:DS(9,1)=0:DS(12,4)=0:DS(6,3)=0
1390 FOR X=1 TO OL
1395 IF O(X)=-1 THEN O(X)=10:IV=IV-1
1400 NEXT X
1405 IF F(3)=2 THEN F(3)=0:O(9)=30:O(10)=30:O(11)=30
1410 GOTO 190
1415 REM
1420 REM SCAPPA/FUGGI
1425 REM
1430 PRINT "E COME? NON CI SONO FINESTRE, LE PARETI SONO UMIDE"
1435 PRINT "E LA PORTA E' DI PIETRA MASSICCIA":GOTO 195
1440 REM
1445 REM GUERRIERO
1450 REM
1455 A=INT(RND(10))+1
1460 IF A<9 OR S<7 OR S=9 OR S=47 THEN RETURN
1465 PRINT "UN GUERRIERO AZTECO TI SBARRA LA STRADA"
1470 PRINT "CON PESSIME INTENZIONI":O(12)=S:F(1)=F(1)+1:RETURN
1475 REM
1480 REM PAROLA D'ORDINE
1485 REM
1490 IF C$<>"QUETZALCOATL" THEN 1505
1495 IF S=9 THEN F(2)=1:DS(6,3)=24:DS(8,2)=23
1500 IF S=9 THEN F(2)=1:DS(9,1)=15:DS(12,4)=15:GOTO 1510
1505 PRINT "ONORE A LUI !!!":GOTO 195
1510 PRINT "SI ABBASSA IL PONTE ELEVATOIO":GOSUB 1725:GOTO 190
1515 REM
1520 REM COLUI CHE PARLA
1525 REM
1530 IF S<>14 THEN PRINT "ONORE A LUI !!!":GOTO 195
1535 PRINT "LE NOSTRE DIVINITA' SONO: MICOATL, HUITILOPOCHTILI,"
1540 PRINT "COATLICUE, QUETZALCOATL, XIPE":GOTO 195
1545 REM
1550 REM MESSAGGI
1555 REM
1560 PRINT "FATTO.":GOTO 195
1565 PRINT "FATTO.":GOTO 195
1570 PRINT "LO HAI GIA' ":GOTO 195
1575 PRINT "DOVE LO VEDI ?":GOTO 195
1580 PRINT "SEI TROPPO CARICO !":GOTO 195
1585 PRINT "FATTO.":GOTO 190
1590 PRINT "NON ESSERE SCIOCCO":GOTO 195
1595 PRINT "SEI MORTO, UCCISO DA UN GUERRIRO AZTECO":GOTO 2540
1600 PRINT "SEI MORTO !":GOTO 2540
1605 PRINT "DUE SOLDATI TI SCORTANO IN PRIGIONE"
1610 GOSUB 1725:S=47:O(6)=10:GOTO 190
1615 PRINT "TI COSTERA' UN SACCHETTO DI CACAO!  OK, PAGATO!"
1620 RETURN
```

```
1625 REM
1630 REM INPUT
1635 REM
1640 K=1:NT$(1)="":NT$(2)=""
1645 FOR X=1 TO LEN(C$):K$=MID$(C$,X,1)
1650 IF K$=" " THEN K=2:GOSUB 1705:IF NT$(2)<>"" THEN 1665
1655 IF K$<>" " THEN NT$(K)=NT$(K)+K$
1660 NEXT X
1665 FOR X=1 TO 2:NV(X)=0:IF NT$(X)="" THEN 1695
1670 FOR Y=1 TO NL:K$=NV$(Y,X)
1675 IF LEFT$(K$,1)="$" THEN K$=MID$(K$,2)
1680 IF LEFT$(NT$(X),4)=K$ THEN NV(X)=Y:GOTO 1690
1685 NEXT Y:GOTO 1695
1690 IF LEFT$(NV$(NV(X),X),1)="$" THEN NV(X)=NV(X)-1:GOTO 1690
1695 NEXT X:IF (NV(1)=5 OR NV(1)=6) AND NV(2)<1 THEN 1590
1700 RETURN
1705 FOR Y=1 TO NL:IF LEFT$(NT$(2),4)=NV$(Y,2) THEN 1720
1710 NEXT Y
1715 NT$(2)=""
1720 RETURN
1725 FOR X=1 TO 1500:NEXT X:RETURN
1730 REM
1735 REM DIREZIONI
1740 REM
1745 DATA 2,3,4,0,2,2,4,2,1,0,5,4,4,4,53,1,3,0,6,7,5,0,0,0
1750 DATA 5,8,9,0,0,0,0,7
1755 DATA 0,0,10,7,11,0,11,9,12,10,10,12,0,13,11,0,14,0,12,0
1760 DATA 1,0,13,0,0,16,9,22,19,18,17,15,16,0,0,0,0,0,0,16
1765 DATA 20,21,16,22
1770 DATA 26,21,19,15,0,0,0,19,23,19,15,15
1775 DATA 24,25,22,8,6,26,25,23,24,0,27,23,24,21,20,27,26,0
1780 DATA 15,25,0,29,0,27,31,32,30,28,29,35,0,0
1785 DATA 37,36,29,0,33,0,34,29,0,0,32,36,32,0,0,35,0,34,0
1790 DATA 30,0,33,0,31,0,0,31,0
1795 DATA 37,41,39,0,38,40,0,0,0,0,0,39,44,0,0,38,41,43
1800 DATA 0,0,0,0,0,42
1805 DATA 49,46,41,45,48,50,44,49,49,51,52,44,0,0,0,0,49
1810 DATA 50,50,45,48,46,44,45
1815 DATA 48,52,45,48,52,42,46,52,51,50,51,46,4,55,56,54
1820 DATA 53,56,55,56,3,56,53,54,53,55,54,54
1825 REM
1830 REM DESCRIZIONI
1835 REM
1840 PRINT "SEI CAUCKTITLAN, DAVANTI AL LAGO SALATO ZUMFANGO."
1845 PRINT "A NORD CI SONO DELLE PALUDI."
1850 PRINT "UNA SCRITTA SUL TERRENO DICE:DEL CHE'":RETURN
1855 PRINT "SEI PERSO SENZA VIA DI SCAMPO,  NELLE PALUDI":RETURN
1860 PRINT "SEI A ECATEPC, DAVANTI AL LAGO SALATO TEXCOCO":RETURN
1865 PRINT "SEI PERSO IN MEZZO ALLE MONTAGNE":RETURN
1870 PRINT "SEI A TEPEYACAC: IN LONTANANZA SI VEDE  IL TEMPIO"
1875 PRINT "UNA SCRITTA SUL TERRENO DICE :PAROLA:"
1880 RETURN
1885 PRINT "SEI SU UNA STRADA SOPRAELEVATA SUL LAGO TEXCOCO"
1890 IF F(2)=0 THEN PRINT "ALCUNE PARTI SONO STATE RIMOSSE"
1895 RETURN
1900 PRINT "SEI A TLACOPAN, A NORD SI VEDENO ALTRI VILLAGGI"
1905 PRINT "UNA SCRITTA SUL TERRENO DICE :CREA:"
1910 RETURN
1915 PRINT "SEI SU UNA STRADA SOPRAELEVATA"
1920 IF F(2)=0 THEN PRINT "ALCUNE COSE SONO STATE RIMOSSE"
```

```
1925 RETURN
1930 PRINT "A COYACAN, CITTA' FORTIFICATA"
1935 IF F(2)=0 THEN PRINT "C'E' UN PONTE LEVATOIO ALZATO"
1940 IF F(2)=0 THEN PRINT " > PAROLA D'ORDINE <"
1945 PRINT "UNA SCRITTA SUL TERRENO DICE :LA E' IL:"
1950 RETURN
1955 PRINT "SEI A MIXOQUIC DAVANTI AL LAGO D'ACQUA DOLCE CHALCO"
1960 PRINT "UNA SCRITTA SUL TERRENO DICE :NOME DIO:"
1965 RETURN
1970 PRINT SEI A TLATENGO  (SCRITTA SUL TERRENO DICE :APRE CHE':"
1975 RETURN
1980 PRINT "SEI A MEXICALCONGO, VICINO AL TEMPIO TOLUHACAN"
1985 IF F(2)=0 THEN PRINT "A OVEST C'E' UN PONTE INTERROTTO"
1990 RETURN
1995 PRINT "SEI NELLA GRANDE CITTA' DI TEXCOCO"
2000 RETURN
2005 PRINT "SEI DAVANTI ALL TEMPIO DEL SOLE, A TEOTIHUACAN."
2010 PRINT "UNO STREGONE TI CHIEDE IL NOME DI COLUI CHE PARLA"
2015 RETURN
2020 PRINT "SEI A TENOCHTITLAN, DAVANTI ALLA RISCOSSIONE TRIBUTI"
2025 PRINT "LA CITTA' E' COME VENEZIA CON CANALI E PASSERELLE"
2030 RETURN
2035 PRINT "SEI TENOCHTITLAN":RETURN
2040 PRINT "SEI TENOCHTITLAN, DAVANTI AL LAGO":RETURN
2045 PRINT "SEI TENOCHTITLAN, DAVANTI AL LAGO":RETURN
2050 PRINT "SEI TENOCHTITLAN "
2055 PRINT "UN MERCANTE DI TORTILLAS":RETURN
2060 PRINT "SEI TENOCHTITLAN ":RETURN
2065 PRINT "SEI TENOCHTITLAN, DAVANTI AL LAGO":RETURN
2070 PRINT "SEI TENOCHTITLAN":RETURN
2075 PRINT "SEI TENOCHTITLAN":RETURN
2080 PRINT "SEI TENOCHTITLAN":RETURN
2085 PRINT "SEI NELLA GRANDE PIAZZA, DAVANTI AL"
2090 PRINT "GRANDE TEOCALLI, C'E' IL TEMPIO DI QUETZACOATL"
2095 PRINT "MENTRE DAVANTI A TE C'E' IL SACRO CORTILE DEI GIOCHI"
2100 PRINT "CON DUE CERCHI DI PIETRA APPESI PERPENDICOLARMENTE"
2105 PRINT "AL TERRENO SU DUE PARETI DI PIETRA"
2110 RETURN
2115 PRINT "SEI TENOCHTITLAN":RETURN
2120 PRINT "SEI DAVANTI AL PALAZZO DI MONTEZUMA CON 2 GUERRIERI"
2125 PRINT "CHE TI SBARRANO L'INGRESSO"
2130 PRINT "IL PALAZZO E' IMMENSO, LA PIAZZA E ALTO DUE PIANI"
2135 RETURN
2140 PRINT "SEI NELL'INGRESSO DEL PALAZZO"
2145 RETURN
2150 PRINT "SEI NEL LATO OVEST DI UN CORRIDOIO"
2155 RETURN
2160 PRINT "SEI NELLA CAMERA DEI TRIBUTI"
2165 RETURN
2170 PRINT "SEI IN UNA CAMERA DEL PALAZZO DI MONTEZUMA"
2175 RETURN
2180 PRINT "SEI NEL LATO EST DI UN CORRIDOIO"
2185 RETURN
2190 PRINT "SEI NEL TRIBUNALE"
2195 RETURN
2200 PRINT "SEI NELLA SCALA DEGLI AMMINISTRATORI"
2205 RETURN
2210 PRINT "SEI NEL MAGAZZINO DEI TRIBUTI"
2215 RETURN
2220 PRINT "SEI NELLA CAMERA DEGLI OSPITI"
```




```
2225 RETURN
2230 PRINT "SEI IN UNA STRANA STANZA DEL PALAZZO DI MONTEZUMA"
2235 IF F(3)=0 THEN PRINT "A SINISTRA C'E' UNA VASCA VUOTA"
2240 IF F(3)=1 THEN PRINT "C'E' UNA VASCA PIENA D'ACQUA CHE"
2245 IF F(3)=1 THEN PRINT "HA FATTO APRIRE UNA PORTA A OVEST"
2250 RETURN
2255 PRINT "SEI NEL LATO OVEST DI UN CORRIDOIO"
2260 RETURN
2265 PRINT "SEI NELLE SALE DELLE 150 CONCUBINE DI MONTEZUMA"
2270 RETURN
2275 PRINT "SEI NELLE CAMERE DELLA MOGLIE DI MONTEZUMA"
2280 RETURN
2285 PRINT "SEI NEL LATO EST DI UN CORRIDOIO"
2290 RETURN
2295 PRINT "SEI NELL'INGRESSO DELLA CAMERA DI MONTEZUMA"
2300 PRINT "C'E' UN GUERRIERO DI GUARDIA"
2305 RETURN
2310 PRINT "SEI NELLA CAMERA DI MONTEZUMA"
2315 PRINT "IL GRANDE PARLATORE TI ACCOGLIE CON ONORE"
2320 PRINT "DANDOTI IL SUO BELLISSIMO E PREZIOSISSIMO"
2325 PRINT "COPRICAPO IN OMAGGIO."
2330 PRINT "CONGRATULAZIONI !!!!!":GOTO 2540
2335 PRINT "SEI IN UNA CAMERA DEL PALAZZO DI MONTEZUMA"
2340 RETURN
2345 PRINT "SEI IN UNA CAMERA DEL PALAZZO DI MONTEZUMA"
2350 RETURN
2355 PRINT "SEI IN UNA CAMERA DEL PALAZZO DI MONTEZUMA"
2360 RETURN
2365 PRINT "SEI IN UNA PRIGIONE. PREPARATI AL SACRIFICIO":RETURN
2370 REM
2375 REM VERBI E NOMI
2380 REM
2385 DATA "VAI","NORD","MUOV","EST","$CORR","SUD","$CAMM"
2390 DATA "OVES","PREN","SACC"
2395 DATA "POSA","SPAD","$GETT","PALL","MANG","GIOI"
2400 DATA "$ASSA","PIET",NUOT"
2405 DATA "MONI","$TUFF","BALL","ARRA","GUER","$SALT"
2410 DATA "BOTT","UCCI","TORT"
2415 DATA "$AMMA","TRIB","TIRA","CACA","$LANC","LUNA"
2420 DATA "BEVI","CERB","$TRAC"
2425 DATA "DISC","INVE","","MONT","","COMP","","$PAGA",""
2430 DATA "SCAV","","","","SCAP","","$FUGG",""
2435 REM
2440 REM OGGETTI
2445 REM
2450 DATA "NORD","EST","SUD","OVEST"
2455 DATA "UN SACCHETTO DI GRANI DI CACAO/SACCH/"
2460 DATA "UNA SPADA DI OSSIDANA/SPADA/"
2465 DATA "UNA PALLA DI GOMMA/PALLA/"
2470 DATA "UN GIOIELLO D'ORO/GIOIELLO/"
2475 DATA "DELLE PIETRE PREZIOSE/PIETRE/"
2480 DATA "DEI MONILI D'ORO/MONILI/"
2485 DATA "DELLE BALLE DI COTONE/SACCHI/"
2490 DATA "UN GUERRIERO ATZECO/GUERRIERO/"
2495 DATA "UNA BOTTIGLIA DI OCLTI/BOTTIGILA/"
2500 DATA "DELLE TORTILLAS/TORTILLAS/"
2505 DATA "TRIBUTI","DEI GRANI DI CACAO/CACAO/"
2510 DATA "UNA LUNA TUTTA D'ARGENTO/LUNA/"
2515 DATA "UNA CERBOTTANA D'ORO/CERBOTTANA/"
2520 DATA "UN ENORME DISCO DI PIETRA SCOLPITO/DISCO/"
2525 REM STANZE OGGETTI
2530 DATA 0,0,0,0,10,6,16,5,30,30,30,0,22,19,0,0,36,24,34
2535 REM ROUTINE DI FINE GIOCO
2540 K=0:FOR X=1 TO NS:K=K+DS(I,5):NEXT X:K=INT(K*1000/NS)/10
2545 PRINT "HAI VISTO ";K;"% DELLA AVVENTURA"
2550 INPUT "UN'ALTRO GIRO ";K$:IF LEFT$(K$,1)="S" THEN RUN
2555 END
```

SONO DISPONIBILI SU CASSETTA I PROGRAMMI CONTENUTI NEI NUMERI DELLA RIVISTA

LASER COMPUTER CLUB

Abbiamo realizzato per te su cassetta i programmi pubblicati dalla rivista, evitandoti così noiose digitazioni e permettendoti di utilizzare con maggiore comodità e praticità i tuoi programmi.

Inviaci la cartolina quì allegata e riceverai a casa tua in contrassegno di **L. 15.000** (spese di spedizione escluse) il programma da te richiesto.

RICHIEDETE LE CASSETTE DEI PROGRAMMI LASER

DESIDERO RICEVERE su cassetta e contrassegno a L. 15.000 (escluse spese postali), i programmi contenuti nella rivista per il Laser 110-210-310-500 (barrare la casella corrispondente al tipo di computer di proprietà).

Nr. RIVISTA ______ VERSIONE PER ☐ LASER 500
☐ LASER 310-210-110

Nr. RIVISTA ______

Nr. RIVISTA ______

MITTENTE:

Cognome ______________________ Nome ______________________

Età __________ Professione ______________________

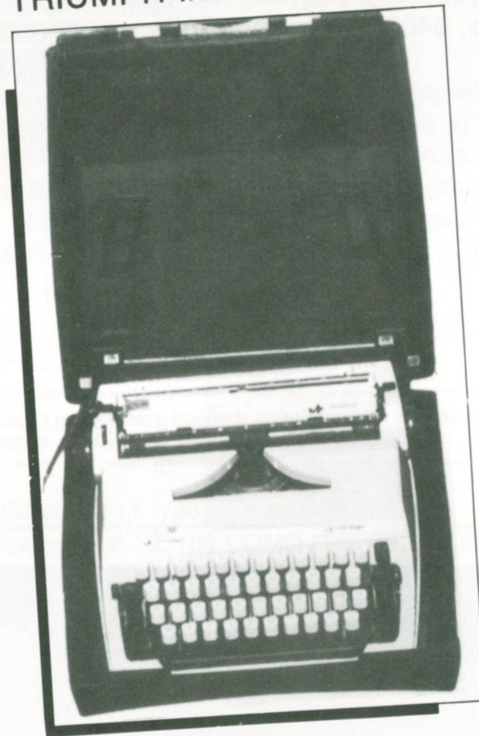
Via ______________________________________ Nr. ______

CAP __________ Città ______________________ Prov. ______

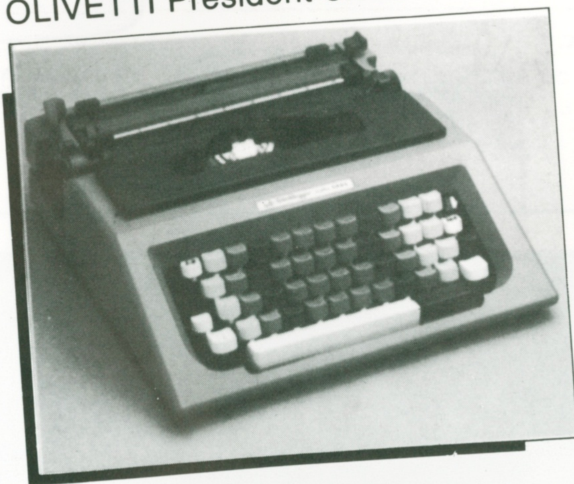
FIRMA ______________________ DATA ______________

Compilare, ritagliare e spedire ad: (Vedi pagina 29)

[redacted]



TRIUMPH International



OLIVETTI President 5.000



Piccoli annunci

Cerco con estrema urgenza una coppia di joystick per Laser 500 in buone condizioni e a buon prezzo. Per informazioni telefonare allo 080/569092 (dalle 15 alle 18) o scrivere a Pierluigi Dell'Anna - Via Fanin, 62 - Modugno (BA).

Occasione! Vendo computer LASER 500 come nuovo, compresi joystick, registratore, più i seguenti giochi: Boxe, M. Lander, C. Invasion, M. Killer, Say Mon; all'eccezionale prezzo di L. 320.000, i giochi li vendo anche separatamente. Per informazioni scrivere o telefonare a: Incardona Salvatore, Via Di Stefano, 109 - 90047 Partinico (BA) - Tel. 091/8782014

Cerco programmi o giochi per Laser 500, soprattutto in linguaggio macchina e non protetti.
Per informazioni telefonare (dopo le 18.00) a Pucciarelli Feliciano 0975/38165 o scrivere: via Loc. Ciotte, 84030 Caggiano (SA).

Cercasi joystick e floppy disk completo di disk a prezzo disponibile per Laser 500. Per informazioni chiamare Fotia Vincenzo, corso F. Sof. Alessio 167, 89029 Taurianova (RC), telefono 0966/641380.

Cerco penna ottica + interfaccia + cassetta dimostrativa, prezzo trattabile.
Scrivere: Donato Scognamiglio, via 4 Orologi 37, 80056 Ercolano (NA).

Cerco plotter PP40 + interfaccia PI20 in buone condizioni e ad un prezzo ragionevole.
Per accordi telefonare allo (0789) 292228 o scrivere a Satta Anna, via Luna e Sole 19, 07100 Sassari.

Occasione! Vendo Laser 500 quasi nuovo completo di registratore, una cassetta con giochi, manuale d'uso, borsa trasporto e alcune riviste L.C.C. Lit. 250.000.
Pileri Vanni, viale Costa Smeralda 12, 07021 Arzachena (SS).
Tel. (0789) 82220.

Cerco programmi Laser 500, preferibilmente giochi.
Scrivere o telefonare a: SECCI CIRO - vico 3° nazionale n° 6 - 08030 Nurallao (NU)
Tel. (0782) 815009

Vendo Laser 500 + registratore DR 30, completi di alimentatori, cavetti e manuali + software Paint Utility + cassetta di programmi vari. Tutto perfettamente funzionanate. Prezzo affare L. 300.000 trattabili. - Moro Pio, Via G. Pascoli, 3 - 33078 S. Vito al Tagliamento (PN) - Tel. 0434/80627.

Vendo Laser 310 completo di registratore e di tutte le riviste e cassette LCC a L. 200.000 trattabili. Barbieri Katia, Via Alla Cava, 4 - 22100 COMO - Tel. 031-542813

Vendo Laser 210 con registratore + cassetta Illustrazione + libri applicazione + espansore. Per informazioni telefonare ore 14.00 tutti i giorni al numero 081/8291386 ad Antonio De Falco, via Costantinopoli n. 119 - Piazzola di Nola (NA)

Amici: causa passaggio a sistema superiore vendo il fantastico Laser 500 con registratore, light pen (con relativo programma), interfaccia per stampante e vario software il tutto a sole L. 300.000 non trattabili. Per informazioni scrivere o telefonare a Scanniffio Paolo, Via P. Kolbe, 2 - 20033 DESIO (MI) - Tel. 0362/636981. Vi aspetto!

Testo dell'annuncio (massimo 300 caratteri circa)

....

....

....

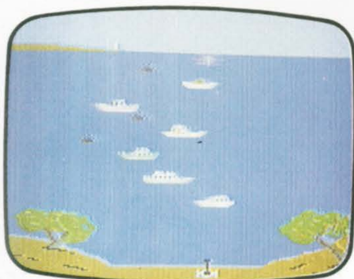
....

....

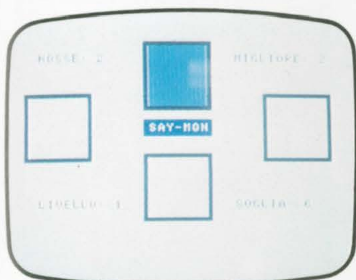
Attenzione: gli annunci inviati per questa rubrica, il cui contenuto sarà ritenuto non pubblicabile dalla redazione di LCC, saranno respinti a insindacabile giudizio e senza spiegazioni.

Per motivi pratici si prega di non lasciare comunicazioni o richiedere informazioni (scritte o telefoniche) riguardanti gli annunci inviati.
Scrivere a macchina. Per esigenze operative, gli annunci non chiaramente leggibili saranno cestinati.
Spedire a: SOFIN srl - LASER COMPUTER CLUB - P.zza del Popolo, 14 - 22100 COMO

Software per il vostro LASER 500



MINE KILLERS I terroristi seminano pericolose mine in un importante porto.
Voi siete i custodi della tranquillità di migliaia di persone, e della Pace nel paese.
È necessario eliminare tutte le mine dal porto, facendo attenzione a non colpire le numerose navi che transitano. ☐
14



SAY-MON Divertente gioco per esercitare i vostri riflessi e la vostra memoria. **18**



LASER 500 PAINT UTILITY Questo programma consente di realizzare qualsiasi disegno, in alta risoluzione, con 16 colori a disposizione.
Alcune delle funzioni principali:
– Disegnare, cancellare, correggere punto per punto.
– Colorare un'area con uno dei 16 colori disponibili.
– Salvare su nastro il disegno fatto.
– Richiamare da nastro il disegno precedentemente salvato, con possibilità di correggerlo e salvarlo di nuovo.
– Inserire un qualsiasi testo nel disegno in alta risoluzione.
I disegni realizzati con questo programma potranno essere usati in altri programmi, di gioco, statistica, o altro. ☐
15



BOXE (per LASER 500) Incontro di pugilato sui 9 round. Evitare di finire spesso al tappeto. Solo con joystick. **19**



MOON LANDER La luna è ormai diventata una base avanzata del pianeta Terra ma ogni viaggio verso il satellite ripropone il problema della discesa sul suolo lunare, che deve essere eseguito con competenza dagli astronauti.
È necessario evitare gli asteroidi che sfecciano numerosi nell'oscurità dell'Universo.
Occorre controllate la velocità di impatto, per non distruggere il modulo lunare.
Le manovre non sono semplici, a causa della ridotta gravità della luna (circa 1/6 di quella terrestre).
BUONA FORTUNA!!! ☐
16



CITY INVASION Entusiasmante gioco spaziale, con scenario in grafica ad alta risoluzione, ed ambientazione molto suggestiva.
Gli invasori sono arrivati a Como!!!
Il Tempio Voltiano, che conserva le più importanti documentazioni dell'attività di Alessandro Volta, è minacciato dagli invasori.
È necessario intervenire tempestivamente con tutti i mezzi a disposizione, per difendere il tempio, ed il mondo. ☐
17

NOTA BENE
Per ordini di importo superiore a L. 40.000 spese di spedizione L. 2.000. Per ordine di importo inferiore a L. 40.000, spese di spedizione al costo.

Per ordinare i programmi ritagliare (o fotocopiare) il tagliando, compilarlo e spedirlo all'indirizzo indicato.

MULTIDIDACT s.r.l. 1/88
Via Valleggio, 2 - 22100 COMO (Tel. 031/275088)

Desidero ricevere i seguenti giochi a L. 15.000 cadauno:
(indicare i codici)

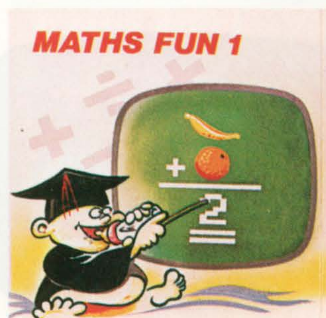
☐ 01 ☐ 02 ☐ 03 ☐ 04 ☐ 05 ☐ 06 ☐ 07
☐ 08 ☐ 09 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14
☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19

per una spesa totale di L. ....
Pagherò contrassegno l'ammontare dovuto, più spese postali, al ricevimento di quanto ordinato.

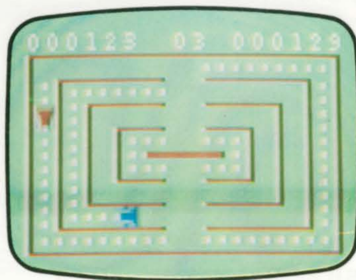
COGNOME ....
NOME ....
VIA .... N. ....
C.A.P. .... CITTÀ ....
FIRMA ....
DATA ....



Nuovi entusiasmanti giochi per il vostro LASER 310



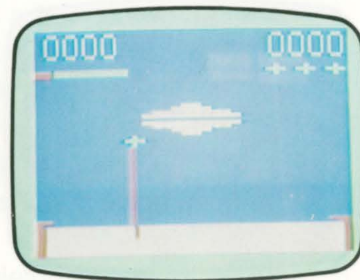
MATHS FUN I Genera divertenti problemi di matematica per bambini in età prescolare. Sono possibili diversi livelli di difficoltà.
01



CRASH Controlla la tua auto e cerca di prendere tutti i tesori che incontri sul percorso cercando di evitare le altre automobili.
02



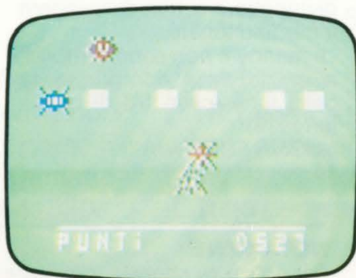
MATRIX Permette di eseguire calcoli matricali (somma di matrici, moltiplicazioni per un valore scalare, moltiplicazione fra matrici).
03



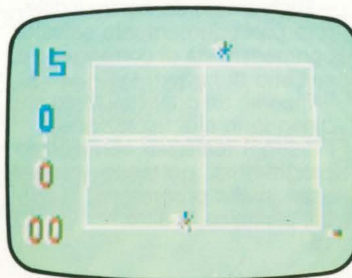
COSMIC RESCUE Pericolosa missione nel cuore del sistema solare meteoritico. Solo i migliori sopravvivono e realizzano il salvataggio cosmico. Solo con Joysticks. 04



MATCH BOX Una sfida tra amici per scoprire il mistero delle scatole magiche. Chi sarà più bravo nel comporre le coppie giuste?. Non richiede l'uso di Joystick. 010



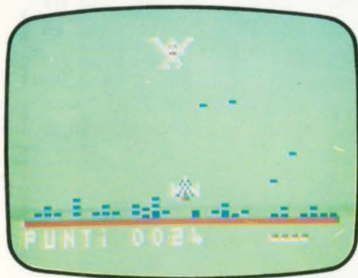
POWER LOADER Occorre caricare la massima energia dalle basi spaziali evitando di essere disintegrati dagli scarafaggi alieni. 11



TENNIS Gioco di azione tridimensionale. Si può giocare contro il computer oppure tra due giocatori. Utilizzabile sia tastiera sia joystick. 05



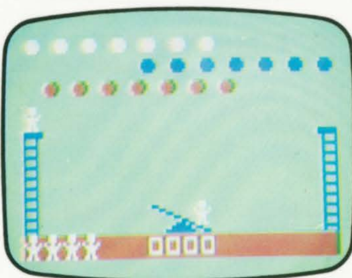
6 IN ONE FUN 6 giochi per esercitare la mente. Gare di deduzione, giochi di calcolo, indovinelli. Si gioca contro il computer. 06



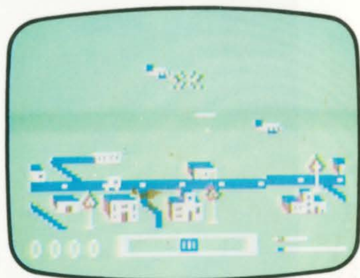
ALIEN Mostri spaziali attaccano la terra. Il grande avvoltoio cercherà di distruggerti....
12



BOXE Incontro di pugilato sui 7 round. Evitare di finire spesso al tappeto. Solo con joystick.
13



CIRCUS La vita dei tuoi amici è nelle tue mani. Sono acrobati del circo e la loro sicurezza dipende dalla tua abilità. Un gioco di azione in linguaggio macchina. 07



F - 104 Gioco di azione nei cieli alla caccia di aerei nemici. Molto veloce, prevede 3 livelli di difficoltà. Solo con joystick. 08